
Cthulhu
7e édition
LE JOUR DE LA BÊTE
LIVRET 7
ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

Une campagne dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 7

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft
Maître de l'horreur
1890-1937

Pour la version Allemande

Pegasus Spiel

Rédaction : Heiko Gill

Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski

Traduction : Robert Maier

Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt

Cartes : Julia Silbermann

Documents : Julia Silbermann

Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill

Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski

Correction : Dirk Friedrichs

Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch

Mise en page : Christian Hanisch

Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck

Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier

Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill

Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française

Traduction : Brünhilde Lucas

Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat

Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.

Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef

Mise en page : Julien De Jaeger

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero

Imprimé en Chine • What'z Games

ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)

Edition & Dépôt légal : janvier 2018

Table des matières

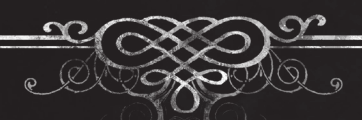
chapitre XIV

Près de la baie

1re partie



Où les investigateurs commencent à saisir l'ampleur de la menace qui pèse sur le monde…



Investigation	4/5
Action	1/5
Exploration	4/5
Interaction	1/5
Mythe	5/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Chevronnés
Durée estimée	4-6h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	Fin juillet 1929

Chronologie

Il peut se passer quelque temps entre ce chapitre et le précédent, néanmoins, les joueurs ne devraient normalement pas avoir envie de prendre leur temps. Le groupe d'investigateurs peut être composé à leur convenance, toutefois, il peut être utile que certains d'entre eux aient participé aux **chapitres I, III, VII** et X. À noter que les événements du scénario suivant peuvent commencer dès ce chapitre. Il est important de garder à l'esprit que ce chapitre contient une série d'événements qui doivent impérativement se dérouler, quelles que soient les actions des investigateurs.

Implication des investigateurs

Les preuves récoltées au Pérou pendant *Les montagnes de la Lune* amènent les investigateurs à San Francisco sur les traces de Lang-Fu.

En quelques mots

Les investigateurs se rendent à l'entrepôt dans lequel sont envoyés les stocks de *Blue John*. Le gardien leur apprend que les livraisons ont commencé il y a un an, et que les bidons sont récupérés par des Asiatiques. Les personnages auront l'occasion de filer ces mystérieux coursiers jusque dans un sanctuaire de Chinatown qui abrite des profonds ; c'est ici que le *Blue John* est transformé en encens. Les divers éléments trouvés permettent de relier l'activité à Pearl Beach ainsi qu'à la secte de Rhon Paku. Les pièces du puzzle vont alors se mettre progressivement en place. Les personnages pourront-ils s'organiser suffisamment vite pour empêcher la conjuration des dholes lors du Jour de la Bête ?

Enjeux et récompenses

- **Comprendre la menace que représente la secte de Rhon Paku.** Les investigateurs vont comprendre que la conjuration du Jour de la Bête aura lieu à un niveau mondial dans les différents temples de la secte.
- **Mettre au point un plan pour empêcher la conjuration des dholes.** Une fois tous les éléments connus, les investigateurs pourront commencer à réfléchir à un moyen de contrer leurs ennemis. S'ils sont dans les temps, ils savent qu'ils ont moins d'un mois et demi pour mettre au point leur plan d'action.
- **Récupérer le foie de Nophru-Ka.** Prendre possession du vase canope contenant les restes du prêtre pourra permettre de le contacter pendant le **chapitre XVI**.

Ambiance

Le quartier chinois de San Francisco est un quartier grouillant de vie, à l'ambiance très particulière, qui a servi de cadre à de nombreux longs-métrage : *Le Faucon maltais* (John Huston, 1941), *Au rythme des tambours fleuris* (Henry Koster, 1961) ou *Les Aventures de Jack Burton dans les Griffes du Mandarin* (John Carpenter, 1986). Le film *Les Bas-fonds de Frisco* (Jules Dassin, 1949) s'intéresse, quant à lui, à toute la face sombre de la ville et donne une idée de ce que peut être la criminalité là-bas au milieu du XXe siècle. S'agissant des profonds, une bonne représentation visuelle est proposée dans le film *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)

À l'affiche

Lang-Fu

Les personnages vont pouvoir revoir le terrible sorcier, qu'ils ont rencontré pendant le **chapitre X**. Ce scénario sera peut-être l'occasion d'un premier affrontement entre les investigateurs et le sorcier.

La secte de Rhon Paku

Cette communauté, naïve et sincère, croit en un message de paix par le chant et la méditation. Établie aux quatre coins de la planète, il s'agit, à son insu, d'un des rouages les plus importants de la conjuration du Jour de la Bête.

Gloria Hurtado

La dirigeante de la secte de Rhon Paku à San Francisco. Elle pourra apprendre aux investigateurs que le 22 septembre, partout dans le monde, les adeptes de Rhon Paku rendront hommage à leur maître.

La fondation Chandler

Cette organisation, financée ici par NWI, verse des sommes importantes à la secte de Rhon Paku. C'est la deuxième fois, après *Les sables du temps*, que les investigateurs peuvent en entendre parler.

Les plans machiavéliques de NWI conduisent les investigateurs du Pérou à San Francisco, en Californie. Là-bas, un culte des profonds se charge des derniers préparatifs du Jour de la Bête. Les personnages apprennent enfin que l'apocalypse menace le monde. Disposeront-ils d'assez de temps pour l'empêcher ?



La situation de départ du chapitre XIV

Les investigateurs doivent avoir découvert au **chapitre XIII** toute une série de bordereaux de transport dans le bureau de Jonathan Harris. L'adresse d'expédition contient des idéogrammes signifiant Lang-Fu. La piste du *Blue John* conduit donc les personnages à San Francisco.
En fonction des événements des chapitres précédents, les données exactes peuvent être légèrement adaptées. Le plus important, c'est que les investigateurs disposent d'au moins trois ou quatre semaines à la fin de ce chapitre pour rejoindre Gizeh avant le 22 septembre.

Les événements de ce chapitre
Les investigateurs découvriront une branche secrète du culte des profonds, ainsi que des indices concernant le temple de Rhon Paku. Ils pourront apprendre la tenue d'une cérémonie au bord de la mer et l'observer ou la perturber. Tout cela promet découvertes et informations précieuses pour la suite.
Avec leurs connaissances du temple de Rhon Paku, les investigateurs peuvent agir activement contre cette partie des plans de la Confrérie de la Bête en vue du Jour de la Bête.

Introduction

Ce chapitre diffère légèrement du reste de la campagne, dans le sens où il contient une série d'événements qui se déroulent, quelles que soient les actions des investigateurs. Il est bien sûr possible que leurs interventions obligent le Gardien à quelques ajustements.

Ce chapitre peut s'imbriquer avec les événements du **chapitre XV**, car ils peuvent temporellement se chevaucher. La deuxième trame narrative commence lorsqu'un membre de la Confrérie attaque directement les investigateurs. En principe le **chapitre XV** peut rejoindre celui-ci dès la deuxième nuit que passent les personnages à San Francisco.
Cela peut s'avérer déroutant pour les investigateurs, car les indices de départ mènent dans deux directions en apparence divergentes ; cette façon de jouer nécessite également un Gardien expérimenté. En cas de doute, il est recommandé de les jouer séparément, la seconde partie suivant immédiatement cette aventure.

Recherches concernant Lang-Fu, avant le voyage
Si les investigateurs font des recherches sur Lang-Fu avant de rejoindre San Francisco, ils trouveront les renseignements suivants avec un test de *Bibliothèque* :

- Dans le rayon histoire, les personnages trouvent le nom d'un prince d'une province du sud de la Chine au XIIe et XIIIe siècle. Il est dit que ce Lang-Fu était un sorcier malveillant, qui conversait avec des créatures gigantesques venues de la mer. Il a été tué et ses adeptes exterminés par Kubilaï Khan en 1264.
- Dans le rayon occultisme, le nom de Lang-Fu est lié à *Thian-di-hwii* (Ligue des Cieux et de la Terre), une confrérie mystique d'intellectuels chinois, qui aurait disparu en 1674. L'organisation serait un pendant des francs-maçons et aurait reposé sur le mysticisme. Il est possible que les triades chinoises en découlent.

Voyage et hébergement

Concernant le voyage, des informations détaillées sont fournies dans la partie San Francisco, y compris les possibilités de logement. Il faut simplement ajouter que le 9 juin 1929, le Great Highway (la liaison la plus moderne du centre de la ville au sud) fut inauguré au cours de grandes festivités. Plus de 50 000 personnes se rassemblèrent et une fanfare de 1014 musiciens joua des morceaux assourdissants. Il pourrait être intéressant pour les personnages d'utiliser cette ligne une fois au cours de l'aventure.

Les personnes importantes de ce chapitre

M. Sun
Agent du Si-Fan, il voit les investigateurs comme des ennemis potentiels de ses ennemis

Yuen Wu et Weng Chang
Conducteurs de camion hybrides qui peuvent mener les investigateurs au sanctuaire caché des profonds

Chao Ying
Prêtre hybride qui ne tolère aucun étranger dans son sanctuaire

Chan et Fang
Hybrides qui travaillent sous le sanctuaire

Peter Baird
Anachorète qui dispose de quelques informations concernant Pearl Beach

Lang-Fu
Sorcier ancestral, il conduit une cérémonie sur la plage

Lan et Bao
Gardes du corps qui assurent la sécurité de Lang-Fu

Gloria Hurtado
Dirigeante du temple de Rhon Paku de San Francisco, elle n'apprécie pas de voir sa religion agressée



Le maître de Chinatown

L'adresse connue des investigateurs, *Lang-Fu c/o Abercrombie Storehouse, Pier 14, San Francisco,* correspond à un entrepôt dans le port de San Francisco, où des hommes à la solde de Lang-Fu récupèrent le *Blue John* et l'emmènent en ville, dans un lieu tenu secret. Lang-Fu y fait produire de l'encens, expédié dans le monde entier. Puisque la transformation du *Blue John* est presque terminée, Lang-Fu prend déjà les mesures nécessaires à son voyage en Égypte pour y attendre le Jour de la Bête.

Recherches concernant Lang-Fu, à Chinatown

Si les investigateurs se renseignent dans les rues de Chinatown, chaque personnage peut obtenir l'une des informations suivantes par jour, s'il est capable de *persuader* son interlocuteur en *Mandarin* ou en *Cantonais* (comme d'habitude, prendre la plus faible valeur des deux compétences).

- Lang-Fu est médecin, il soigne ses patients avec des méthodes et des remèdes ancestraux.
- Lang-Fu a des contacts dans le crime organisé.
- Lang-Fu est parfois vu en ville dans une limousine noire.
- Lang-Fu est le chef d'une étrange secte bouddhiste.
- Lang-Fu célèbre parfois des cérémonies à Pearl Beach, une plage déserte au nord de San Francisco.
- L'adresse du sanctuaire de cette communauté de croyants reste mystérieuse.

En option : le mystérieux M. Sun

Alors que l'indécision et l'inactivité leur attirent de nombreux problèmes bien mérités, il serait extrêmement insatisfaisant que les investigateurs ne puissent pas se trouver au bon endroit au bon moment, malgré tous les efforts déployés, juste à cause de mauvais jets de dés.

Le Gardien a donc la possibilité de compenser cette malchance par l'apparition d'un Chinois un peu louche. Il s'agit de **M. Sun**, homme d'affaires en apparence seulement. Le hasard veut que ce M. Sun soit également sur les traces de Lang-Fu. Il est donc possible que des interlocuteurs qui n'auraient pas forcément donné de renseignements sur Lang-Fu s'exclament tout haut : « Mais pourquoi tout le monde s'intéresse à ce "Lang-Fu" en ce moment ? ».

Les investigateurs obtiennent alors une bonne description de ce M. Sun, qui a justement discuté il y a quelques minutes avec leur interlocuteur actuel. Ils le voient dans cette même rue avec un test de *Chance*, plus tard à l'hôtel, ou lorsque le Gardien estime la rencontre pertinente. En effet, M. Sun est descendu dans le même hôtel que les investigateurs.

Événements fixes de ce chapitre :

27 juillet	Les investigateurs arrivent à San Francisco peu après la dernière expédition du *Blue John* en provenance du Pérou.
28 juillet	Le *Blue John* est déchargé par les hommes de Lang-Fu et livré à un laboratoire secret sous le sanctuaire du culte des profonds.
29 juillet	La transformation de la dernière livraison de *Blue John* est achevée et l'encens est expédié au temple de Rhon Paku de Mexico. Le laboratoire est démantelé et tout l'équipement est emporté par les profonds dans les deux semaines qui suivent.
30 juillet	Lang-Fu et des membres de son culte célèbrent une cérémonie sur la plage de Pearl Beach, puis Lang-Fu part pour l'Égypte.

M Sun

51 ans, agent du Si-Fan

FOR	50
DEX	80
POU	75
CON	50
APP	55
ÉDU	90
TAI	55
INT	85

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 15

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 87 % (43/17)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Crédit 48 % (24/9)
Psychologie 77 % (38/15)
Trouver Objet Caché 52 % (26/10)

Langues
Anglais 50 % (25/10)
Cantonais 90 % (45/18)
Mandarin 80 % (40/16)



M. Sun est accompagné de deux Indiens qui semblent être ses serviteurs. En fait, il s'agit de thugs ; ce sont ses gardes du corps et ils ont exécuté des contrats pour lui à de nombreuses reprises. Quand on sait que M. Sun est membre du Si-Fan, cette organisation du grand criminel Dr Fu Manchu, qui tente par les moyens les plus abracadabrants d'infiltrer le monde occidental, les choses prennent tout leur sens.

Néanmoins, Fu Manchu et le Si-Fan sortent du cadre présent. Souhaite-t-il proposer un marché au nom de son maître ou le faire liquider ? Peu importe ; seul compte le fait que M. Sun soit sur les talons de Lang-Fu et qu'il ait par conséquent rassemblé de nombreuses informations.

Si les investigateurs lui parlent et lui avouent qu'ils sont également à la recherche de Lang-Fu, M. Sun y voit une excellente opportunité et ne va certainement pas la rater :

- Si les investigateurs font comme s'ils voyaient Lang-Fu positivement, M. Sun fait de même et indique qu'il veut lui proposer une affaire lucrative.
- Si les investigateurs laissent entendre qu'ils veulent nuire à Lang-Fu, M. Sun fait de même et indique qu'il le poursuit pour le compte d'une puissante organisation.
- D'une manière ou d'une autre, il donne l'impression de poursuivre un objectif commun et se montre prêt à échanger toutes les informations dont il dispose.

Les investigateurs obtiennent ainsi les indices que le Gardien veut leur fournir et l'aventure peut se poursuivre.

Naturellement, M. Sun est bien moins altruiste qu'il n'y paraît. Il fait filer les personnages par ses deux thugs (réussite de *Trouver Objet Caché* pour les remarquer) afin de s'approcher de Lang-Fu.

En option : recherches concernant Lang-Fu, en périphérie de la ville

Les investigateurs portés sur l'occultisme peuvent avoir l'idée de rechercher d'autres sources dans les alentours de San Francisco, pour glaner des informations. Dans la partie détaillée sur *San Francisco* p. 38, divers points de départ pouvant livrer les informations de *Recherches concernant Lang-Fu, avant le voyage* sont décrits. Le Gardien est libre de leur faire découvrir des indices qu'ils ne devraient trouver qu'à Chinatown.

Les visites suivantes peuvent être entreprises :

- la résidence Marsden,
- le manoir Carnby et
- la collection Zebulon Pharr.

Il doit cependant y avoir une bonne raison pour que le personnage en question connaisse l'existence de cette source d'informations.

Le culte des profonds

Ce culte ancestral qui vénère Dagon et Hydra trouve son origine sur la côte du sud de la Chine, où il est actif depuis des milliers d'années. En 1848, lorsque de l'or fut découvert dans la Sierra Nevada, de nombreux Chinois émigrèrent en Californie pour chercher fortune, dont quelques membres de ce culte. Aujourd'hui, c'est l'un des plus puissants et des plus redoutés de San Francisco, surtout en raison de son chef, le sorcier Lang-Fu, millénaire et mystérieux (il vit depuis plus de 2000 ans).

Lang-Fu est une figure mystérieuse de la pègre chinoise. Peu sont ceux qui ont déjà vu son visage, et ceux-là le craignent d'autant plus. Il fait affaire avec les Tongs locaux pour la contrebande d'armes, d'opium, d'immigrants et bien plus encore. Même les chefs des puissants Tongs de San Francisco savent qu'il ne vaut mieux pas se frotter à lui. Dans la rue circule l'histoire d'un chef des Tongs qui aurait offensé Lang-Fu lors d'une rencontre entre gangs il y a des années ; ses membres se flétrirent immédiatement sous les yeux de tous, et le choc le tua. Lang-Fu fut le seul à ne pas ciller pendant cet acte de torture. Depuis ce jour, personne n'ose le défier et on entend souvent à Chinatown « Si tu entends parler de Lang-Fu pour quelque raison que ce soit, il sait déjà tout de toi, et s'il a quelque chose contre toi, alors tes jours sont comptés ».

Lang-Fu

Lang-Fu a été impliqué dans le culte des profonds pendant la majeure partie de sa vie, d'abord sur la côte sud de la Chine, puis avec la découverte du Nouveau Monde, sur la côte ouest de l'Amérique du Nord. Le sang des profonds ne coule *pas* dans ses veines, il doit sa longévité à son Manteau de Vie.

Il s'occupa tout d'abord de complots destinés à mettre la Chine et d'autres parties de l'Asie dans un état d'instabilité politique. Son plus grand succès fut le détournement soudain du fleuve Huang Ho (fleuve Jaune) en 1194, qui provoqua la mort de centaines de milliers de personnes. Plus récemment, il a contribué à manigancer la livraison d'armes fabriquées par NWI à divers seigneurs de guerre chinois, utilisant les profonds pour le chargement et le déchargement des bateaux. Il est directement responsable de la mort des parents d'Edward Chandler, sauvagement assassinés par les profonds sur son ordre.
Après avoir découvert la prophétie de Nophru-Ka, il fonda la Confrérie de la Bête avec le baron Hauptmann. Depuis le début du siècle, il s'occupe de l'organisation et du développement de la secte de Rhon Paku. Le « saint homme » habite en Inde, sous la surveillance permanente de ses agents. Il prépare depuis une année entière l'encens spécial et les sortilèges qui seront utilisés pour invoquer les dholes pendant le Jour de la Bête. C'est pour cette raison qu'il se trouve de nouveau à San Francisco, les préparatifs pour le *Blue John* étant terminés.
Lang-Fu dispose de contacts avec les triades en Chine et les Tongs de San Francisco. Il a été impliqué dans des affaires de contrebande d'opium et d'immigration illégale depuis la Chine, trafics qui procurent des profits substantiels à la Confrérie. Les immigrants constituent la majeure partie des offrandes sacrificielles.
Grâce à ses nombreux contacts à San Francisco, Lang-Fu est au courant des activités des investigateurs, bien avant que ces derniers ne sachent quoi que ce soit sur lui. Si quelqu'un lui met des bâtons dans les roues, il utilise son sortilège favori, *Atrophie d'un Membre*. Étant très occupé par les préparatifs des phases finales du plan, il ne prendra pas personnellement des mesures contre les investigateurs, et c'est tout à leur avantage !

Le grand-prêtre Chao Ying

Chao Ying se trouve juste en dessous de Lang-Fu dans la hiérarchie du culte ; c'est un hybride qui n'a jamais terminé son ultime transformation en profond. Il est le visage du culte et la plupart des gens qui le connaissent pensent à tort qu'il s'agit du chef.
Chao Ying marche avec un sautillement caractéristique, en traînant des pieds, et les traits de son visage sont affreusement proches de ceux d'une grenouille. Il laisse les hybrides et les membres du culte combattre pour lui, mais s'il est attaqué, il utilisera un long couteau courbé qu'il porte caché sous sa robe.

Les assassins du culte

Le culte recrute parmi les profonds et leurs hybrides, mais quelques humains, appartenant à une secte chinoise ancestrale d'assassins censée avoir disparu depuis longtemps, le servent également. Il est facile de reconnaître les membres de cette secte à leur auriculaire manquant à la main gauche, brûlé à leur entrée dans la secte.
Ces assassins sont habituellement vêtus de soie noire et sont formés à tuer au couteau et aux poisons. Ils sont dévoués au culte et à Lang-Fu en particulier ; ils donneront leur vie pour lui sans la moindre hésitation.
Les investigateurs ont déjà rencontré deux de ces assassins au **chapitre III**, les geôliers de Rhon Paku.

Chao Ying

74 ans, prêtre hybride

FOR	55
DEX	45
POU	75
CON	60
APP	25
ÉDU	60
TAI	50
INT	70

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Les hybrides emploient les mêmes armes que les humains.
• Esquive 22 % (11/4)
• Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
1D3 points de dégâts
(corps à corps) 65 % (32/13)
Poignard rituel 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu 65 % (32/13)
Pickpocket 50 % (25/10)

Langues
Anglais 40 % (20/8)
Cantonais 80 % (40/16)
Mandarin 50 % (25/10)

Sortilèges
Terrible Malédiction d'Azathoth, Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter un profond

Perte de Santé Mentale
Voir un hybride peut faire perdre 0/1D4 SAN.



Hybrides parmi les travailleurs.

Yuen Wu

27 ans, hybride et conducteur de camion

FOR	55
DEX	55
POU	50
CON	45
APP	35
ÉDU	35
TAI	45
INT	45

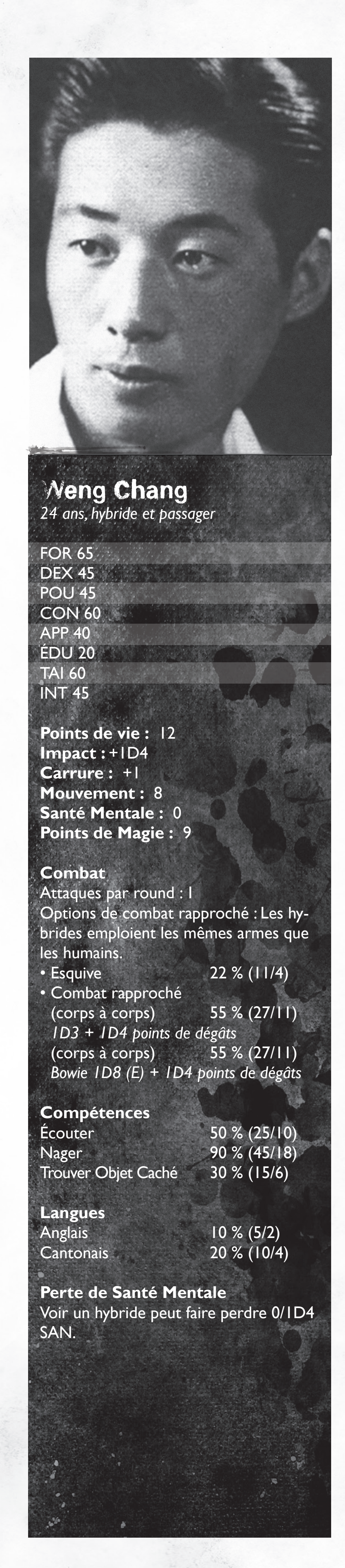
Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Les hybrides emploient les mêmes armes que les humains.
- Esquive 28 % (14/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 45 % (22/9)
  Bowie 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Conduite 35 % (17/7)
Nager 80 % (40/16)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Cantonais 35 % (17/7)

Perte de Santé Mentale
Voir un hybride peut faire perdre 0/1D4 SAN.



Weng Chang

24 ans, hybride et passager

FOR	65
DEX	45
POU	45
CON	60
APP	40
ÉDU	20
TAI	60
INT	45

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 9

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Les hybrides emploient les mêmes armes que les humains.
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 55 % (27/11)
  Bowie 1D8 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences
Écouter 50 % (25/10)
Nager 90 % (45/18)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)

Langues
Anglais 10 % (5/2)
Cantonais 20 % (10/4)

Perte de Santé Mentale
Voir un hybride peut faire perdre 0/1D4 SAN.

Abercrombie Storehouse

L'entrepôt mentionné dans les lettres de transport mène les investigateurs dans le quartier au sud de Market Street. Il s'agit d'un vieil entrepôt sur le quai 14, donnant directement sur l'eau, avec des bassins de chargement sur la rue. Derrière l'entrée se trouve une pièce qu'un large passage sépare du reste du bâtiment. Le magasinier à l'intérieur, les bras croisés et l'air ennuyé, mâchonne un mégot de cigarette qui pend au coin de ses lèvres.

L'homme ne révélera ses informations que si les personnages pensent à le soudoyer. Il demande tout d'abord dix dollars, mais peut se contenter de la moitié avec un test de *Marchandage*. Il devient alors un peu plus loquace : « C'te marchandise l'arrive d'puis un an, un-deux bidons chaque fois. Les yeux bridés, y viennent les récupérer. » Il leur indique qu'il reste quelques bidons dans l'entrepôt, mais en aucun cas il ne permettra à des personnes non autorisées de s'en approcher ; c'est son poste qui est en jeu.

Si les investigateurs surveillent l'entrepôt, deux Chinois arrivent le 28 août (le jour de l'arrivée des personnages) dans une camionnette toute cabossée. Ils se garent sur la rampe de chargement et l'un des deux descend. Il se dirige vers l'entrepôt, en tanguant légèrement. Ses yeux extrêmement exorbités sont marquants. Quelques minutes plus tard, il revient en faisant rouler deux bidons métalliques jusqu'à l'arrière du camion. Il signe un reçu pour le magasinier et remonte dans le véhicule qui démarre.

Les deux hommes se nomment **Yuen Wu** et **Weng Chang**; ils travaillent pour Lang-Fu et le sang des profonds coule dans leurs veines. En cas de besoin, ils se battront jusqu'à la mort, mais préféreront fuir si possible. S'ils sont constitués prisonniers, ils refusent de parler ou de coopérer.

Course poursuite

Si les investigateurs tentent de suivre le camion sans se faire remarquer, il leur faudra une réussite de *Conduite (Automobile)*.

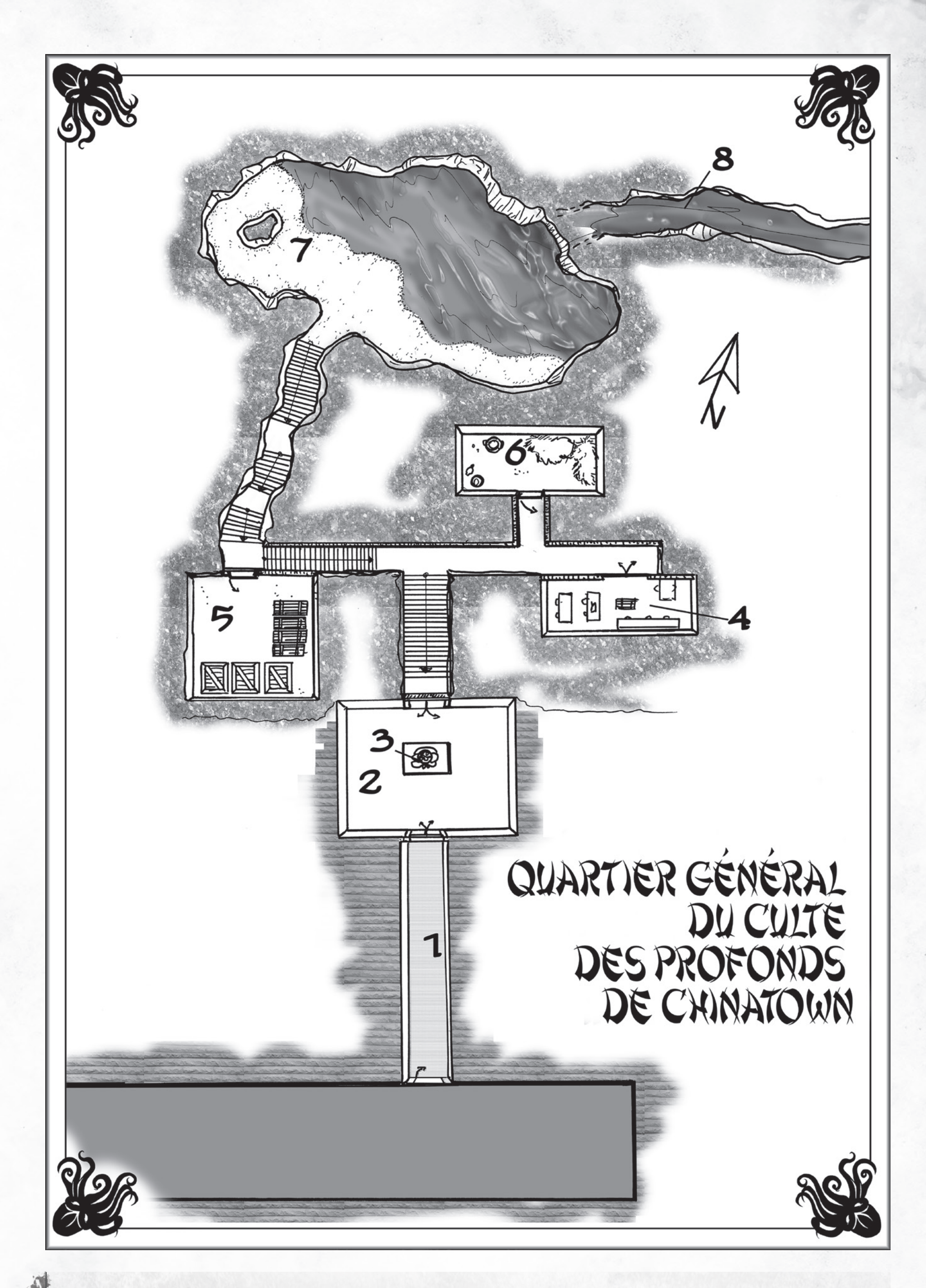
S'ils ne perdent pas le camion de vue, le trajet se termine devant une porte sans inscription dans une impasse étroite. Les deux hommes déchargent alors les deux bidons métalliques et passent la porte. Au bout de dix minutes, ils ressortent et repartent. Si les investigateurs continuent de les suivre, ils constateront que leurs activités ne paraissent pas anormales. Les personnages les reverront peut-être à Pearl Beach.

Si les investigateurs sont repérés, le camion s'arrête dans une rue au hasard. Les Chinois patientent quelques instants et surveillent le véhicule des personnages. S'ils ne partent pas, le passager, Weng Chang, descend de la camionnette et demande des explications. En fonction du déroulement de la conversation, les soupçons de l'homme peuvent être endormis (test de *Psychologie* ou *Baratin*) ; mais si les investigateurs persistent, il leur faudra changer de véhicule rapidement, puis faire une réussite de *Conduite (Automobile)*.
En cas d'échec, il ne reste plus aux investigateurs qu'à enquêter dans Chinatown pour découvrir où se trouve Lang-Fu (voir plus haut).

Le sanctuaire

(1) Passage
La porte anonyme et nue de l'impasse ne dispose étonnamment d'aucune serrure ou d'aucun pêne. Derrière, elle ne donne pas sur une pièce, mais sur un long corridor aux murs de briques apparentes. Il pourrait s'agir à l'origine d'un passage entre deux maisons.
Ce couloir donne sur une autre porte ornée de boiseries dorées, avec des symboles chinois. Un test d'*Anthropologie* révèle que ce style est typique des temples bouddhistes, mais présente d'étranges différences. Ceux qui maîtrisent le *Cantonais* ou le *Mandarin* remarquent que certains symboles ne sont pas chinois ; c'est une graphie inconnue.
Aucun bruit ne passe à travers la porte (*Écouter*), mais on distingue une faible lumière avec un test de *Trouver Objet Caché*.

(2) Sanctuaire
En passant la porte, les investigateurs entrent dans une pièce qui servait autrefois de petite cour intérieure ; à présent couverte, tous ses autres accès ont été murés. Cette pièce est décorée à l'orientale et ressemble à première vue à un temple bouddhiste. L'enduit des murs est recouvert de panneaux de bois ouvragés. Il y règne une forte odeur d'encens, qui ne couvre cependant pas totalement une note de musc plus capiteuse. En face de l'entrée, une petite statue dorée de Bouddha est placée sur un socle de bois flanqué de deux braseros rougeoyants en fer. Un homme habillé d'une longue robe se tient immobile près de la statue et regarde les investigateurs entrer. Ses traits sont à peine discernables dans la faible lumière.



Légende du temple caché

1	Passage entre l'impasse et le temple
2	Sanctuaire
3	Bouddha et le trou dans le sol
4	Chambre de fabrication
5	Cellule
6	Pièce d'entreposage des marchandises de contrebande
7	Caverne des profonds
8	Tunnel sous l'eau, vers la baie

Cet homme est le grand-prêtre Chao Ying. Il est très méfiant envers les étrangers et ne leur adressera pas la parole en premier. S'ils lui parlent, il prétendra ne pas comprendre l'anglais et répétera une phrase, comme apprise par cœur, d'interdiction aux étrangers d'accéder à ce sanctuaire. Si pour une raison ou une autre il est obligé de s'avancer vers les investigateurs, il le fera avec ce sautillement si caractéristique, en traînant les pieds. Dès qu'il sera suffisamment proche, ses traits semblables à ceux d'une grenouille seront visibles (0/1D3 points de SAN).
Au premier signe de menace de la part des investigateurs, le prêtre sort un long couteau courbé de la manche de sa robe. Il frappe une fois avant d'appeler des renforts.

Les cris ou coups de feu sont dans tous les cas entendus par ceux qui se trouvent à la cave, sous le temple. Les deux hybrides qui s'y trouvent surgiront d'une trappe située sous le socle du Bouddha pour venir en aide au prêtre. La statue se brisera en tombant au sol, révélant une autre sculpture en or dissimulée à l'intérieur.
Si les investigateurs réussissent à maîtriser le prêtre sans faire de bruit, personne ne se rendra compte de quoi que ce soit à la cave.
Si les investigateurs ont la possibilité d'examiner le temple, ils découvriront d'autres écritures semblables à celles des boiseries de la porte. Un examen attentif de l'habillage mural révèle de petites silhouettes de créatures des mers, mélangées aux représentations traditionnelles. Les symboles sur les murs sont des hiéroglyphes dans la langue des profonds, qui relatent le retour imminent de Cthulhu.

(3) Bouddha

La statue de Bouddha est en plâtre, mais elle est fissurée et un test de *Trouver Objet Caché* laisse apparaître du métal à l'intérieur. Si le plâtre est brisé, la sculpture d'un profond en sort. Certes hideuse (0/1D3 points de SAN), elle a été réalisée dans un style chinois antique de magnifique facture. Un test d'*Archéologie* permet de la dater de la dynastie Han, vers 100 av. J.-C.
Hydra, la grande mère des profonds, est identifiée avec un test de *Mythe de Cthulhu*, et ceux qui maîtrisent le *Cantonais* ou le *Mandarin* sont en mesure de lire l'inscription sur la sculpture ; elle date bien de l'an 100 av. J.-C., cadeau de la cour de l'empereur Wu à un certain Lang-Fu.
Une trappe est dissimulée sous le socle de bois sur lequel se trouvait le Bouddha. Si les investigateurs déplacent le socle et ouvrent la trappe, ils seront assaillis par une forte odeur de poisson. L'air est humide et on peut entendre le clapotis lointain des vagues (*Écouter*). Un escalier mène vers les profondeurs, d'où brille une lumière.

Sous le sanctuaire

La volée de marches descend sur un palier avec un nouvel escalier à gauche. L'odeur de poisson est beaucoup plus intense ici, ainsi que le clapotis des vagues. Au pied du deuxième escalier, on peut voir que la lumière provient d'une petite pièce basse de plafond. L'odeur et le son proviennent d'un tunnel fait de pierres et d'argile. Des marches ont été taillées dans la masse et descendent encore plus loin dans les profondeurs.
Vers la droite, au lieu de prendre l'escalier, les investigateurs peuvent suivre un petit couloir coupé par une claire-voie. Deux voix féminines échangent en cantonais un peu plus loin (réussite d'*Écouter*). Une réussite de *Discrétion* est nécessaire pour ne pas se faire remarquer. Même si le jet est raté, un test de *Chance* fait penser aux hybrides que ce sont des profonds qui veulent rejoindre le grand-prêtre.



(4) Chambre de fabrication

Deux Chinoises travaillent dans cette pièce : **Fang** (« l'odorante ») manipule une sorte de petite presse mécanique, et **Chan** (« la belle ») est penchée sur une table et tourne le dos aux investigateurs. Si le test de *Discrétion* est raté dans l'escalier, elles savent que quelqu'un arrive et ne peuvent pas être attaquées par surprise. Ce sont toutes les deux des adeptes de Lang-Fu et le sang des profonds coule dans leurs veines. Fang émet déjà une immonde odeur de poisson et les traits du visage de Chan ont déjà opéré leur changement. Elles mourraient plutôt que de se rendre et Chan connaît plusieurs sortilèges.
En observant les appareils, les investigateurs peuvent deviner qu'ils sont utilisés pour fabriquer de l'encens (*Connaissance*). Les deux bidons contenant le *Blue John* sont à proximité, ainsi qu'un récipient avec de la résine odorante pour lier les ingrédients et les façonner. Le produit fini contient également un peu d'uranium.
Une fois que les investigateurs se sont débarrassés des hybrides, ils trouvent toute une série de choses intéressantes.

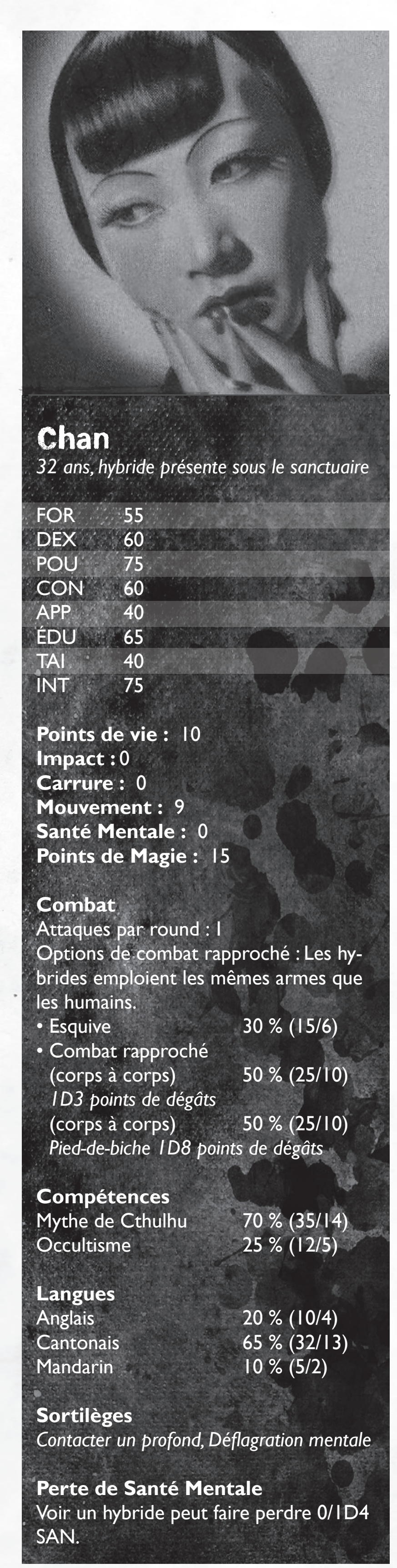
- Un **pense-bête** en *Cantonais* décrit la préparation alchimique du *Blue John* et de l'encens ; il augmente les compétences d'*Occultisme* de 3 % et de *Mythe de Cthulhu* de 1 %.
- Un **contenant** en caoutchouc dur et à l'apparence moderne (couvercle rabattable et de la taille d'un attaché-case) est à moitié rempli de blocs d'encens accompagnés d'un parchemin plié avec soin. Ce dernier décrit en *Espagnol* le sortilège *Commander à un dhole*.
- En vidant le contenant, on trouve au fond, moulé dans le caoutchouc une inscription : « Fabricant : Pendleton Rubber Co., Peaslee, Ohio. Entreprise du groupe NWI ». Les investigateurs se souviennent avec un test d'*Idée* d'une publicité récente de ce produit dans un magazine. Ces boîtes sont disponibles en plusieurs formes et tailles et peuvent être utilisées pour le transport et l'expédition de diverses marchandises ; leur imperméabilité est garantie, elles sont à l'épreuve de l'humidité. On les trouve dans les magasins bien achalandés du coin.

Une sorte de **liste** est accrochée au mur au-dessus de la table ; elle est écrite en chinois et toutes les lignes sont rayées, sauf la dernière. Une adresse en caractères latins est notée sur chaque ligne ; ces adresses se trouvent dans un grand nombre de métropoles du monde entier, la dernière pas encore rayée est à Mexico. L'une des adresses est ici à San Francisco ; quelques recherches suffiront pour découvrir qu'il

Si les investigateurs arrivent trop tard

Si les investigateurs ont mis trop de temps à découvrir le sanctuaire, la production est déjà terminée. Tous les indices demeurent cependant, car personne n'est pressé de les faire disparaître... à quoi bon ?

Fang et Chan sont alors occupées à emballer les marchandises de contrebande lorsque les investigateurs descendent.



Chan

32 ans, hybride présente sous le sanctuaire

FOR	55
DEX	60
POU	75
CON	60
APP	40
ÉDU	65
TAI	40
INT	75

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

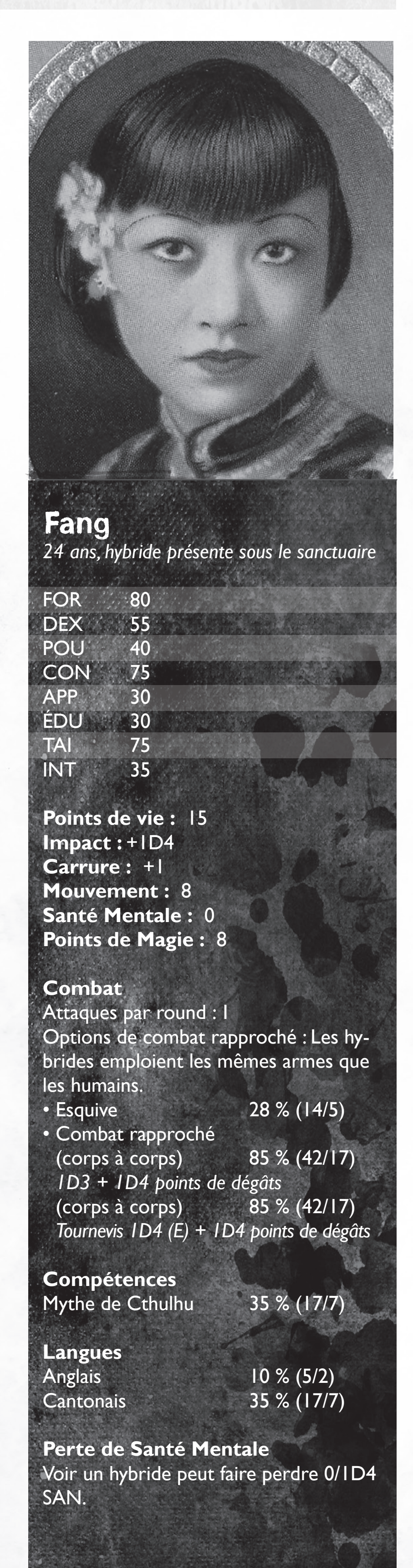
Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Les hybrides emploient les mêmes armes que les humains.
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  Pied-de-biche 1D8 points de dégâts

Compétences
Mythe de Cthulhu 70 % (35/14)
Occultisme 25 % (12/5)

Langues
Anglais 20 % (10/4)
Cantonais 65 % (32/13)
Mandarin 10 % (5/2)

Sortilèges
Contacter un profond, Déflagration mentale

Perte de Santé Mentale
Voir un hybride peut faire perdre 0/1D4 SAN.



Fang

24 ans, hybride présente sous le sanctuaire

FOR	80
DEX	55
POU	40
CON	75
APP	30
ÉDU	30
TAI	75
INT	35

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 8

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Les hybrides emploient les mêmes armes que les humains.
- Esquive 28 % (14/5)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 85 % (42/17)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 85 % (42/17)
  Tournevis 1D4 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences
Mythe de Cthulhu 35 % (17/7)

Langues
Anglais 10 % (5/2)
Cantonais 35 % (17/7)

Perte de Santé Mentale
Voir un hybride peut faire perdre 0/1D4 SAN.

s'agit du temple local de Rhon Paku. Si les investigateurs fouillent les deux femmes, ils trouveront un morceau de papier dans une poche avec écrit *Pearl Beach, 30 juillet*.

(5) Cellule
Les prisonniers sont attachés ici, les mains dans des anneaux de fer ancrés au mur, attendant d'être utilisés pour les nuits de cérémonies sur Pearl Beach. Dans la nuit du 29 juillet, une jeune Chinoise sera emmenée pour servir d'offrande la nuit suivante.

(6) Pièce d'entreposage
Encore plus loin sous terre, on trouve une salle d'entreposage avec des armes et de la drogue. Les sectateurs et les profonds se servent de cet endroit pour faire transiter les marchandises illégales. Le Gardien peut y mettre quelques armes modernes et munitions à destination d'investigateurs mal équipés.

(7) Caverne des profonds
Le tunnel débouche sur une caverne souterraine dont le sol est couvert de vase sur une moitié et envahi par la mer de la baie de San Francisco de l'autre, accessible par un passage. 1D6 profonds attendent que le dernier colis soit terminé (ou les marchandises de contrebande si les investigateurs arrivent trop tard).
Si les personnages ont combattu dans la chambre de fabrication et qu'ils ont fait du bruit, les profonds ne peuvent pas être pris par surprise ; sinon, il leur faut réussir un test de *Discrétion*. Les profonds ne s'engageront dans un combat que s'ils sont en supériorité numérique ; dans le cas contraire, ils fuient.
Si les investigateurs combattent sur ce sol glissant, ils doivent faire chaque round un test de DEX pour ne pas glisser. Les profonds, au lieu de se battre, tentent de saisir les personnages et de les tirer dans l'eau. Deux profonds saisissent en même temps une victime et engagent une lutte (jet de FOR combinée des attaquants contre la FOR du personnage). S'ils réussissent, ils entraînent leur victime dans l'eau et nagent vers le large.
L'investigateur peut se dégager en réussissant un jet de FOR contre la FOR combinée des profonds et le Gardien doit appliquer les règles de la noyade (voir le *Manuel du Gardien p. 192*). S'il parvient à se libérer, les profonds l'abandonnent et le personnage peut nager vers la rive, sachant qu'il lui faut deux fois plus longtemps que les profonds. Toute tentative de nager dans la direction où il était emmené le mène vers une mort certaine par noyade ou hypothermie.



Profonds

Livreurs

	1	2	3	4	5	6
FOR	70	60	90	70	95	75
DEX	80	60	70	45	65	65
POU	50	60	30	85	50	90
CON	55	40	70	60	55	45
TAI	100	80	85	70	105	70
INT	75	65	55	60	75	60
Points de vie :	15	12	15	13	16	11
Impact :	+1D6	+1D4	+1D6	+1D4	+1D6	+1D4
Carrure :	+2	+1	+2	+1	+2	+1
Mouvement : (nage)	7(9)	7(9)	8(10)	8(10)	7(9)	8(10)
Points de Magie :	10	12	6	17	10	18

Combat

Attaques par round : 1

Options de combat rapproché : Les profonds manient les armes comme les humains.

• Esquive	40 % (20/8)	30 % (15/6)	35 % (17/7)	22 % (11/4)	32 % (16/6)	32 % (16/6)

Armes :
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  Griffes 1D6+1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 100 % (50/20)
  Épieu enchanté (#4 uniquement) 1D10+1D4 (E) points de dégâts

Armure : 1 point de peau et d'écailles

Sortilèges : *Parer les dégâts* (#6 uniquement)

Perte de Santé Mentale

Voir un profond peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Pearl Beach

Il devrait être relativement aisé de découvrir que Pearl Beach est située à environ trente kilomètres au nord de San Francisco, sur la côte Pacifique, dans une région presque inhabitée. Dans les archives de la bibliothèque, les investigateurs trouveront quelques articles datant de 1910, qui mentionnent Pearl Beach. Ils relatent le décès d'un homme d'affaires de Chicago et de son épouse, Alexander et Pauline Chandler. En vacances en Californie, ils étaient en mer sur un bateau à voile au large de Pearl Beach lorsque le vent se leva. N'étant pas de retour à quai le soir venu, l'alerte fut déclenchée par les garde-côtes. Le lendemain, des débris de l'épave s'échouèrent au nord de Pearl Beach et furent découverts par un certain **Peter Baird**, qui vivait apparemment seul dans une cabane près de la plage. La plupart des articles mentionnent que les possessions d'Alexander Chandler, ainsi que la direction de son entreprise, revinrent à son fils unique Edward, seul héritier (*Aide de jeu n°38*). On peut apprendre auprès du cadastre que Peter Baird vit encore dans une cabane à quelques kilomètres au nord de Pearl Beach.

La baie

Dans les environs de Pearl Beach, la région est plate et sablonneuse, avec de petites touffes d'herbes et de petits rochers çà et là.
Deux falaises abruptes, d'une hauteur d'environ 3 mètres, délimitent Pearl Beach. Une réussite de *Trouver Objet Caché* permet de voir clairement ce qui se passe sur la plage de nuit. Sur les falaises, on trouve également quelques endroits qui pourraient être utilisés pour camoufler un véhicule (test de *Dissimulation*). Entre les falaises, du Nord au Sud, la plage s'étend sur 45 à 50 mètres.
Une piste carrossable part de la route principale pour rejoindre le site, deux kilomètres plus loin. Bien que les véhicules doivent rouler les uns derrière les autres, il est toujours possible de se décaler pour dépasser ou croiser. Il ne faut cependant pas s'éloigner de plus d'un mètre de la piste sous peine de s'enliser en cas d'échec du test de *Conduite (Automobile)*. Pour ressortir un véhicule, il est possible de changer de conducteur.
Au cours des nuits de rituels, les camions des sectateurs et la limousine de Lang-Fu seront garés à 25 ou 30 mètres de l'eau. Les traces de pneus peuvent être suivies avec un test de *Pister*.

San Francisco Chronicle

14 juillet 1910

ACCIDENT DE BATEAU AU LARGE DE MARIN COUNTY

SAN FRANCISCO - Une épave, provenant probablement du bateau piloté par l'industriel Alexander Chandler, de Chicago, a été retrouvée aujourd'hui près d'une plage déserte à environ 30 km au nord de San Francisco. Cette découverte confirme l'hypothèse émise par les autorités selon laquelle A. Chandler et sa femme Pauline étaient perdus en mer.
A. Chandler et son épouse étaient en vacances cette semaine dans la région de San Francisco et ils ont été apparemment surpris par une tempête soudaine qui s'était levée au nord-ouest. Ils furent portés disparus la nuit dernière lorsque leur bateau ne rentra pas à quai. L'épave a été découverte par Peter Baird, une sorte d'ermite qui vit dans les environs de Pearl Beach.
La mort d'Alexander Chandler laisse son fils Edward seul héritier des Entreprises Chandler en expansion. Les mesures commémoratives sont encore en instance.

Aide de jeu n°38 : Extrait du journal San Francisco Chronicle

La plage

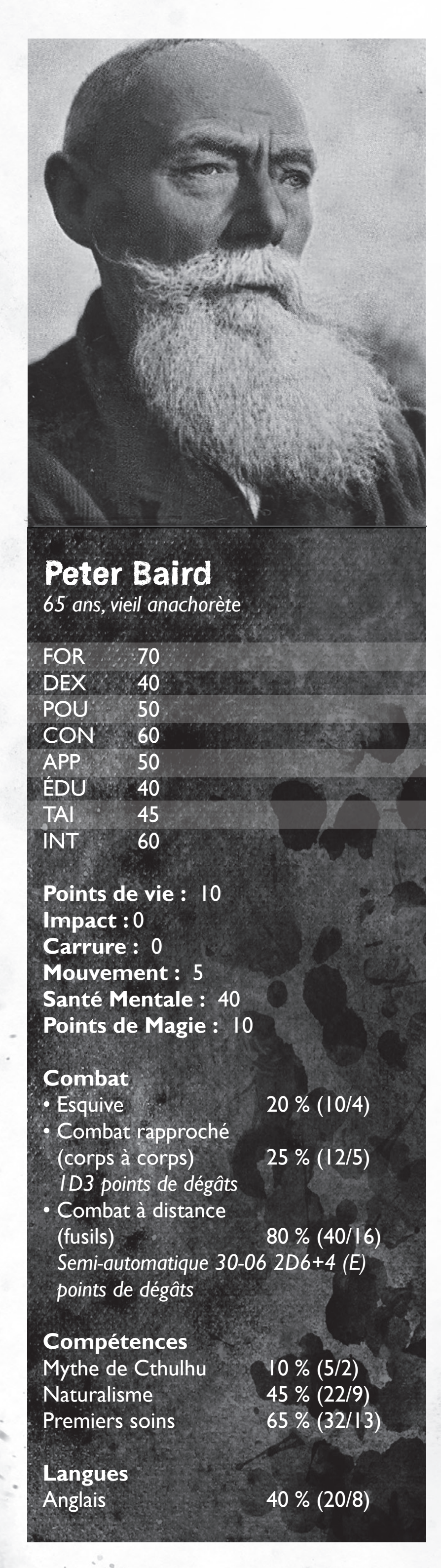
Si les investigateurs y vont en reconnaissance de jour, ils trouveront l'endroit désert, avec quelques restes de plusieurs feux de camp éteints. En explorant la plage, ils découvrent des traces de pieds, comme si quelqu'un aux pieds palmés avait marché ici (*Pister*). Un test de *Mythe de Cthulhu* indique qu'il s'agit d'une empreinte de profond et un test de *Trouver Objet Caché* permet de distinguer une fine colonne de fumée à environ trois kilomètres plus loin (c'est la cabane de Peter Baird).

La cabane de Peter Baird

Une petite cabane rustique toute en pierre se situe à environ trois kilomètres au nord de Pearl Beach, sur les hauteurs, à environ un kilomètre du rivage.
Lorsqu'ils approchent, les investigateurs remarquent un étrange objet suspendu à la porte, d'environ cinquante centimètres, en bois flotté ou bien de cerf. Avant qu'ils n'aient l'occasion de l'examiner, ils sont reçus par un coup de fusil bien placé. Peter Baird vit seul ici et ne tolère aucun étranger ; il faut que les personnages réussissent un test de *Baratin* ou *Persuasion* pour être autorisés à entrer dans la hutte.
Une fois à l'intérieur, il prie les investigateurs de s'asseoir et prend place près de la fenêtre, fusil sur les genoux. S'il est



interrogé au sujet de Pearl Beach, il déclare qu'il s'y passe des choses étranges pendant la nuit et qu'il ne s'en approche jamais après le coucher du soleil. « Les Chinois z'y vont des fois, mais c't'endroit l'est pas pour des blancs. »
Il ne veut rien dire de plus (et n'en sait d'ailleurs pas bien plus). Si les investigateurs mentionnent l'objet accroché à sa porte d'entrée, il indique que son grand-père, capitaine à San Francisco, lui a rapporté d'un de ses voyages dans le Pacifique Sud ; ce serait une sorte de porte-bonheur. Si la discussion est orientée sur l'épave qu'il a trouvée il y a des années, il se renferme et lance un regard inquiet à travers la fenêtre, comme s'il s'attendait à voir quelque chose surgir. « Y a rien d'plus à dire que c'que j'ai d'jà dit à la police en c'temps-là ; qu'c'est pas des rochers qu'ont cassé c'te bateau, impossible, l'était comme mordu au milieu ! »
Les investigateurs qui discutent avec Peter Baird peuvent éventuellement le *convaincre* de les aider à Pearl Beach.
Si les personnages ont l'occasion d'examiner l'étrange chose sur sa porte, ils constatent avec un test d'*Anthropologie* qu'il s'agit en fait d'un fanon de baleine, probablement originaire de Polynésie ; il représente un *Signe des Anciens (Mythe de Cthulhu)*.
Si les investigateurs ont déjà utilisé un *Signe des Anciens,* le jet de dé est inutile.



Peter Baird
65 ans, vieil anachorète

FOR	70
DEX	40
POU	50
CON	60
APP	50
ÉDU	40
TAI	45
INT	60

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 10

Combat
• Esquive 20 % (10/4)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts
• Combat à distance (fusils) 80 % (40/16)
Semi-automatique 30-06 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Mythe de Cthulhu 10 % (5/2)
Naturalisme 45 % (22/9)
Premiers soins 65 % (32/13)

Langues
Anglais 40 % (20/8)

Rituels nocturnes sur Pearl Beach

Le 30 juillet, environ une heure avant le coucher du soleil, deux camions bosselés, dont l'un a déjà été vu devant l'entrepôt, arrivent chargés de deux dizaines de Chinois, dont tous ceux du culte auxquels les investigateurs ont déjà eu affaire. Certains s'occupent de couper du bois pour allumer trois grands feux de camp, pendant que d'autres commencent à jouer de la musique à la flûte, ou sur de petits tambours et gongs.
Juste avant la tombée de la nuit, une limousine noire se gare sur la plage et un vieux Chinois en sort ; il s'agit de Lang-Fu. Il porte une robe de soie verte décorée de symboles tissés dans du fil d'or. Un test d'*Occultisme* indique qu'il s'agit d'un « Manteau de Vie », un cadeau que font généralement les enfants à leurs parents en Chine pour leur souhaiter une grande longévité. Sous un bras, il porte un grand vase en argile, et sous l'autre une étrange boîte en caoutchouc que les investigateurs peuvent reconnaître ou non en fonction du déroulement des événements précédents. Deux élégantes silhouettes vêtues de soie noire descendent de voiture avec lui. Elles escortent le vieil homme jusqu'à la plage et reviennent ensuite à la limousine.

Lang-Fu
2000 ans, sorcier

FOR	40
DEX	75
POU	200
CON	60
APP	75
ÉDU	104
TAI	35
INT	100

Points de vie : 9
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 40

Combat
• Esquive 38 % (19/7)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3-1 points de dégâts

Protection
Protection multiple grâce à son Manteau de Vie

Compétences
Anthropologie 75 % (37/15)
Archéologie 65 % (32/13)
Baratin 85 % (42/17)
Bibliothèque 95 % (47/19)
Discrétion 85 % (42/17)
Écouter 85 % (42/17)
Histoire 50 % (25/10)
Médecine 55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu 99 % (49/19)
Naturalisme 60 % (30/12)
Occultisme 70 % (35/14)
Persuasion 85 % (42/17)
Pickpocket 75 % (37/15)
Premiers soins 95 % (47/19)
Psychologie 75 % (37/15)
Sciences
(astronomie) 70 % (35/14)
(chimie) 50 % (25/10)
(géologie) 35 % (17/7)
(pharmacologie) 65 % (32/13)

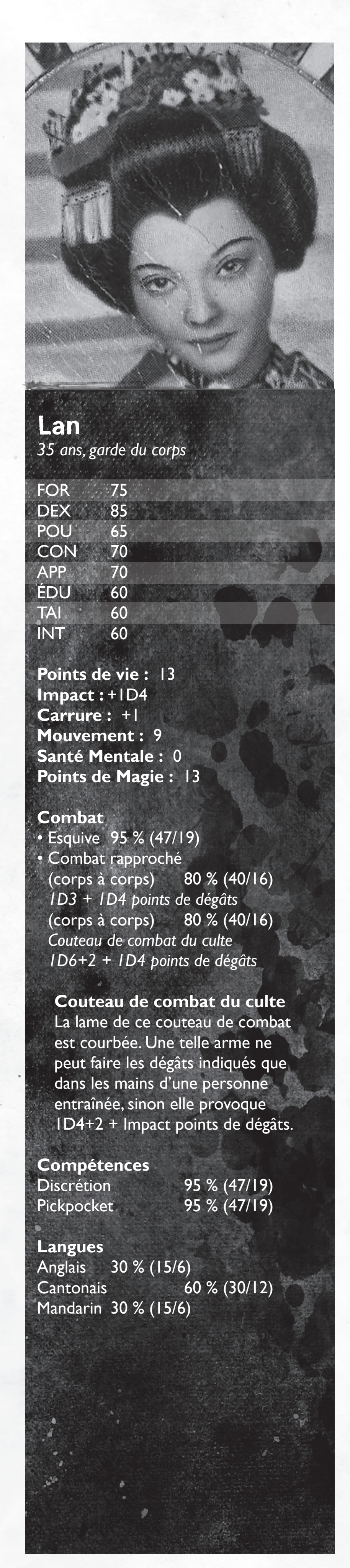
Langues
Chinois classique 100 % (50/20)
Toutes les langues répandues en Asie et en Europe 90 % (45/18)

Sortilèges
Appeler/Congédier la Bête, Enchanter de l'encens, Appeler l'Esprit des morts et d'autres à la discrétion du Gardien

Les investigateurs et Lang-Fu

Les investigateurs qui ont pris part au voyage de leur âme dans le passé au **chapitre X** reconnaissent immédiatement Lang-Fu ; il a exactement la même apparence qu'à l'époque, ce qui devrait leur confirmer l'utilité de son Manteau de Vie. Leurs connaissances peuvent peut-être leur procurer un avantage tactique qu'ils pourront utiliser pendant la cérémonie...

Si les investigateurs ont raconté cette expérience à leurs camarades, ils en arrivent tous à la même conclusion avec un test d'*Idée*.



Lan
35 ans, garde du corps

FOR	75
DEX	85
POU	65
CON	70
APP	70
ÉDU	60
TAI	60
INT	60

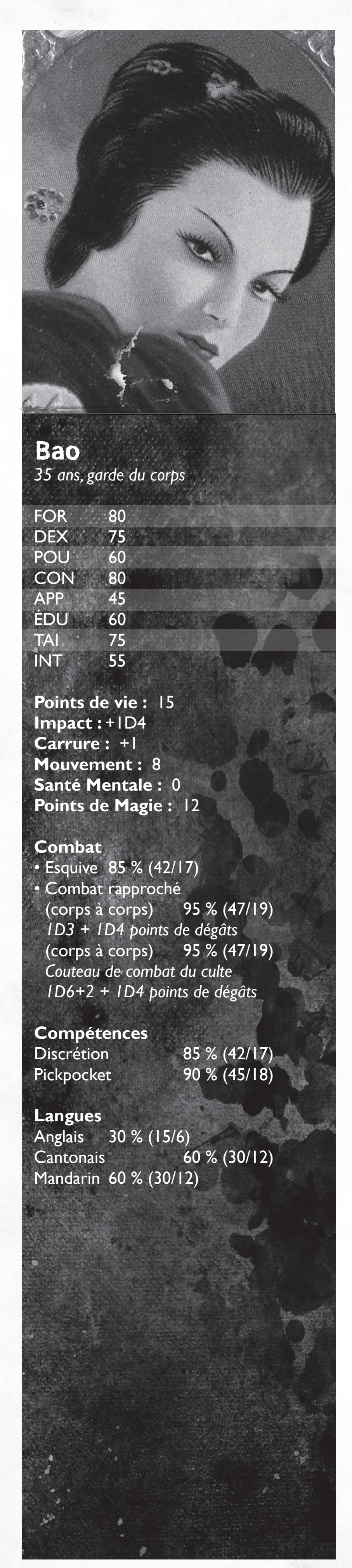
Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 13

Combat
- Esquive 95 % (47/19)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 80 % (40/16)
  Couteau de combat du culte
  1D6+2 + 1D4 points de dégâts

Couteau de combat du culte
La lame de ce couteau de combat est courbée. Une telle arme ne peut faire les dégâts indiqués que dans les mains d'une personne entraînée, sinon elle provoque 1D4+2 + Impact points de dégâts.

Compétences
Discrétion 95 % (47/19)
Pickpocket 95 % (47/19)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Cantonais 60 % (30/12)
Mandarin 30 % (15/6)



Bao
35 ans, garde du corps

FOR	80
DEX	75
POU	60
CON	80
APP	45
ÉDU	60
TAI	75
INT	55

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 85 % (42/17)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 95 % (47/19)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 95 % (47/19)
  Couteau de combat du culte
  1D6+2 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Discrétion 85 % (42/17)
Pickpocket 90 % (45/18)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Cantonais 60 % (30/12)
Mandarin 60 % (30/12)

Le Manteau de Vie de Lang-Fu

C'est un ancien objet magique que Lang-Fu porte depuis des siècles. Il est en soie verte brodée de symboles magiques en fil d'or. C'est un objet qui lui est destiné ; personne d'autre ne peut profiter de ses effets :

- Il le protège de tous les types de dommages mécaniques et les réduit à la valeur minimale. Les critiques ne s'appliquent pas. Il ne le protège cependant pas des autres dégâts physiques comme le feu, l'électricité, etc.
- Il peut emmagasiner 20 points de magie que Lang-Fu peut utiliser à tout moment.
- C'est le secret de la longévité de Lang-Fu. S'il le retire plus de quelques minutes, son corps est alors soumis à un processus de vieillissement irrémédiable qui le conduit rapidement à la mort. Les témoins d'un tel spectacle perdent 0/1D3 points de SAN.

Ces deux femmes sont des assassins du culte, dévouées corps et âme à Lang-Fu ; elles n'hésiteront pas une seconde à donner leur vie pour lui.

Ceux qui observent avec attention le vase d'argile remarqueront avec un test de *Trouver Objet Caché* qu'il semble d'origine égyptienne. Les personnages qui ont participé au **chapitre XII** reconnaîtront un vase canope, ce récipient utilisé pour conserver les organes du mort lors de sa momification (sinon, test d'*Archéologie*). Un test d'*Idée* peut être nécessaire pour leur faire penser qu'il manquait un vase canope dans le tombeau de Nophru-Ka et un autre pour se souvenir qu'il s'agissait de celui contenant son foie.

De retour à la limousine, les deux femmes ouvrent le coffre et en sortent une forme qui se débat, enveloppée dans une couverture. Il leur manque à toutes les deux l'auriculaire de la main gauche (*Trouver Objet Caché*), marque d'une société secrète chinoise obscure et oubliée depuis longtemps, semblable à la secte des assassins (réussite d'*Anthropologie*).

Les deux femmes descendent leur fardeau sur la plage et le placent entre le rivage et le plus grand des trois feux de camp. Elles retournent ensuite se poster entre les sectateurs et les véhicules, l'air vigilant.



Profonds

Participants au rituel

	1	2	3	4
FOR	65	85	70	60
DEX	60	50	55	70
POU	60	70	65	70
CON	60	55	50	60
TAI	75	70	60	95
INT	70	75	60	85
Points de vie :	13	12	11	15
Impact :	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Carrure :	+1	+1	+1	+1
Mouvement :	7	8	8	7
Santé Mentale :	0	0	0	0
Points de Magie :	12	14	13	14

Combat

Attaques par round : 1

Options de combat rapproché : Les profonds manient les armes comme les humains.

• Esquive	30 % (15/6)	25 % (12/5)	28 % (14/5)	35 % (17/7)

Armes :

- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5) **Griffes** 1D6 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 25 % (12/5) **Épieu de chasse** 1D6 + 1D4 (E) points de dégâts

Armure : 1 point de peau et d'écailles

Perte de Santé Mentale

Voir un profond peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Sectateurs

35 ans, participants au rituel

FOR	55
DEX	50
POU	50
CON	50
APP	15
ÉDU	25
TAI	50
INT	45

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat

- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  Petit couteau 1D4 (E) points de dégâts
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  Matraque 1D6 points de dégâts
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  Bâton enflammé 1D6 points de dégâts

Les profonds

Les sectateurs entonnent une mélopée incantatoire en rythme, pendant que Lang-Fu lance de petits cailloux dans l'eau et lit à haute voix un passage d'un gros livre. Ceux qui parlent le *Mandarin* ou sont versés dans le *Mythe de Cthulhu* reconnaissent le sortilège *Contacter un profond*.

Au bout de cinq minutes à peine, quatre profonds sortent de l'eau et avancent sur la plage. La musique et les chants se taisent. Un test de *Trouver Objet Caché* laisse supposer que d'autres formes guettent encore dans les flots. Si les investigateurs ont réussi leur jet de *Santé Mentale*, ils assistent à un effroyable spectacle ; les créatures cauchemardesques saisissent la couverture, qui découvre une jeune Chinoise, et l'entraînent dans l'eau avec eux. L'un des sectateurs se déshabille, dévoilant un corps grotesque et déformé, et se dirige vers l'eau en traînant les pieds de cette manière si caractéristique, pour rejoindre ses « frères ».

Invocation d'esprits

Les sectateurs se prennent par la main et forment un grand cercle autour de Lang-Fu qui sort quelque chose du vase canope et le place devant lui comme s'il méditait. Avec un test d'*Idée*, les investigateurs se rendront compte que ce rituel présente certaines similitudes avec les invocations d'esprits de Paul LeMond. Si le lien a été fait avec le tombeau de Nophru-Ka, les investigateurs se douteront de quel esprit du royaume des morts il s'agit.

Le rituel est réussi et le vieux Chinois commence à incanter avec une voix grave, gutturale et profonde, très différente de la sienne. La langue est méconnaissable, mais celui qui maîtrise l'*Arabe* suppose qu'il s'agit d'égyptien ancien. Ceux qui ont vécu la vision dans la caverne de Nophru-Ka au **chapitre XII** se rappellent avoir entendu quelque chose de similaire là-bas (*Idée*).

Hydra

Les formules incantées se font de plus en plus fortes et l'invocation culmine dans un cri : « Hydra ». De l'écume et des bulles apparaissent sur la mer, à environ trente mètres du rivage. Dans une explosion de gerbes d'eau, une horreur colossale et bouffie émerge des profondeurs. Si les investigateurs n'ont pas perdu la raison (la vision d'Hydra coûte 1/1D10 points de SAN), ils peuvent observer Hydra et Lang-Fu possédé par un esprit discuter pendant quelques minutes dans cette même langue gutturale ; un test d'*Écouter* fait ressortir le mot « Gizeh ». L'esprit quitte alors Lang-Fu qui replace le livre dans la boîte en caoutchouc, monte sur le dos du monstre et se laisse emporter. Les sectateurs retournent à leurs véhicules et rentrent à San Francisco.

Attaque ?

Il est possible que les investigateurs tentent d'attaquer le groupe au cours des différents rituels du soir. Les sectateurs se défendent rapidement avec de petits couteaux, des gourdins ou des bâtons enflammés, mais aucun d'eux ne continuera de combattre s'il est blessé et s'il peut battre en retraite.

Les deux assassins se placent entre Lang-Fu et les attaquants et se sacrifient s'il le faut ; leur priorité étant de le protéger, elles ne se jetteront pas dans le combat et se contenteront de se défendre si elles sont attaquées.

Si l'attaque est réussie, Lang-Fu tentera de s'échapper par la mer avec l'aide d'Hydra et des profonds. Il prend éventuellement le temps de lancer un ou deux sortilèges, mais il faut tenir compte du fait qu'il a déjà utilisé de nombreux points de magie au cours de la soirée et qu'il ne lui en reste plus beaucoup.

Les profonds se battent jusqu'à ce que Lang-Fu soit dans l'eau, puis se retirent. Hydra ne prend pas part aux événements.

Les investigateurs ne devraient pas être en mesure de sauver la jeune fille ou d'empêcher Lang-Fu de partir pour l'Égypte. Cependant, une attaque vraiment surprenante peut lui faire abandonner la boîte en caoutchouc avec son contenu. Si les personnages la trouvent, ils découvriront une version chinoise du *Texte de R'lyeh*, en possession de Lang-Fu depuis des siècles. Dans le livre, un parchemin plié contient le sortilège *Appeler/Congédier la Bête*.

Perte de SAN : 1D8/2D8

Mythe de Cthulhu : +15 %

Durée d'étude : 54 semaines / 108 heures en lecture transversale

Sortilèges : *Étreinte de Cthulhu (Poigne de Nyogtha), Malédiction de la Pierre (Fascination), Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter une Divinité / Mère Hydra, Contacter une Divinité / Père Dagon, Contacter un profond, Appeler Cyaegha, Lame de Fond*

Trop tard ?

Si les investigateurs arrivent à Pearl Beach après le 30 juillet, ils trouvent la plage déserte, avec quelques restes de feux de camp récents et de nombreuses empreintes, d'humains et de profonds (*Mythe de Cthulhu*). Il est impossible de manquer les énormes traces laissées par Hydra.

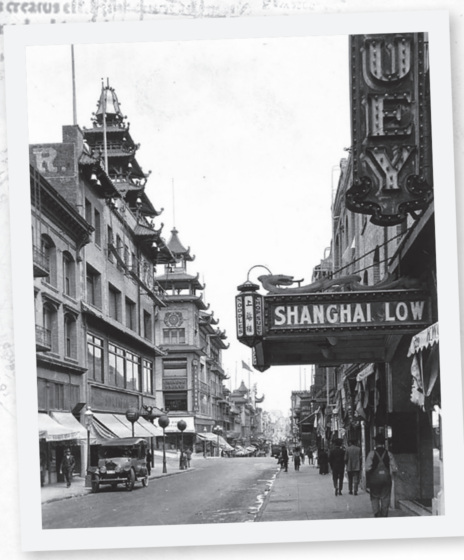
Les invocations d'esprits de Lang-Fu

Pour accomplir une invocation, Lang-Fu doit être en contact avec quelque chose ayant appartenu au défunt qu'il essaye de contacter. Cela peut être un organe ou une partie de son cadavre, voire un os, tant qu'il est plus grand qu'une phalange. Si l'un des investigateurs meurt pendant une aventure et que Lang-Fu réussit à s'emparer d'une partie de lui, il peut invoquer son esprit pour savoir ce que le reste du groupe mijote.

Lang-Fu crispe sa main sur ce support biologique de focalisation et se concentre sur l'esprit à invoquer (il investit 15 points de magie). D'autres personnes présentes peuvent participer en se tenant la main et en formant un cercle autour de lui (deux points de magie chacun) pour édifier un champ qui facilite l'invocation. Ces points réduisent les points à investir par Lang-Fu (un point de moins pour deux dépensés dans le cercle) ; il est possible de dépenser plus de deux points par personne dans le cercle.

La tête de Lang-Fu s'affaisse sur sa poitrine et il tombe dans une transe profonde. Au bout d'une à deux minutes, il revient à lui, mais la moitié gauche de son visage est déformée, comme s'il voulait imiter l'expression du défunt. Une fois que l'esprit est entré dans le corps de Lang-Fu, il lui faut un instant pour s'habituer à son hôte ; il tente d'abord, avec un succès tout relatif, de contrôler les muscles et les sens avant de se mettre à parler. Alors que l'esprit dispose d'un certain contrôle sur sa moitié gauche, Lang-Fu maîtrise le reste de son corps et est suffisamment éveillé pour parler avec l'esprit.

Pendant la durée de la possession, les dommages corporels n'affectent que Lang-Fu, mais la magie agissant sur l'INT ou le POU n'affecte que l'esprit. La présence dans le corps de Lang-Fu étant particulièrement désagréable, l'esprit demande tôt ou tard à être libéré, mais il ne peut quitter son hôte que si ce dernier l'y autorise, si le cercle est brisé (dans le cas où la majorité des points de magie proviennent de là) ou en cas de réussite d'un jet de POU contre les points de magie investis dans le cercle (une seule tentative par invocation).



En les examinant de plus près, les investigateurs peuvent découvrir des tessons de poterie, éclats d'un récipient plus grand, écrasés dans le sable par la gigantesque patte. S'ils recherchent d'autres morceaux, ils trouvent aussi ce que le récipient contenait à l'origine, un petit morceau de matière organique sombre et desséchée, d'une texture similaire au cuir. Un test de *Naturalisme* ou *Médecine* l'identifie comme un foie et un test d'*Archéologie* ou *Idée* révèle que les éclats pourraient provenir du vase canope manquant dans le tombeau de Nophru-Ka et qui contenait le foie du prêtre maléfique.

Bilan intermédiaire

Dans cette partie du chapitre, on part du principe que Lang-Fu s'échappe. Si les investigateurs se montrent capables de le maîtriser, ils obtiendront l'avantage décrit dans le **chapitre XVIII**.
D'une manière ou d'une autre, le foie de Nophru-Ka permettrait de mieux comprendre les origines de tous ces événements grâce à Paul LeMond (**chapitre XVI**).
Qu'ils se soient rendus ou non à Pearl Beach, les personnages ne devraient pas laisser passer la piste du temple de Rhon Paku de San Francisco. Ces recherches seront potentiellement interrompues par une attaque inattendue, si elle ne s'est pas déjà produite (**chapitre XV**) !

Le temple de Rhon Paku

Les investigateurs ont appris l'essentiel sur le temple dans le **chapitre III**. Le soi-disant gourou sage est tout sauf ce à quoi on pourrait s'attendre, et en raison de la ressemblance de personnalités entre ses surveillants et les gardes du corps de Lang-Fu, il devrait être évident que la Confrérie tire les ficelles. Ce qui devrait les surprendre, c'est la propagation de la secte en dehors de l'Inde et la race de ses membres.
Les investigateurs voudront certainement creuser la question.

Informations générales
Les informations les plus importantes concernant le temple peuvent être dénichées après quelques recherches dans les archives de journaux avec une réussite de *Bibliothèque* :

- « Rhon Paku » est une nouvelle religion, brusquement apparue dans le monde au cours de la dernière décennie. Elle porte le nom de son fondateur qui vit reclus en Inde. Le cœur de cette religion est un message simple d'amour fraternel avec un soupçon d'occultisme. Officiellement, les principes fondateurs du temple sont l'amour, la paix et la fraternité.
- Il y a au total dix temples de Rhon Paku dans le monde. Celui de San Francisco, implanté en 1921, fut le premier hors de l'Inde. En quelques années, neuf autres temples suivirent, dans l'ordre suivant : New York, Paris, Londres, Berlin, Mexico, Rio de Janeiro, Bruxelles, Sydney et Hong Kong. (Il s'agit bien sûr des adresses sur la liste de la chambre de fabrication sous le sanctuaire.)
- La plupart des membres sont de jeunes gens désabusés par la frivolité des années 1920. La secte est pour eux un havre de paix.
- Le temple et ses adeptes jouissent globalement d'une bonne réputation et les habitants des quartiers dans lesquels leurs lieux de culte se situent trouvent leurs voisins agréables.
- Aucun scandale ou fait particulier n'est mentionné à propos du temple, rien de positif ou de négatif n'en ressort.
- Les rapports financiers du temple indiquent avec une réussite en *Comptabilité* que ses moyens (c'est-à-dire les dons) sont centralisés et redistribués pour couvrir les dépenses. Les temples recevant beaucoup aident ainsi les moins fortunés. De coquettes sommes ont été versées plusieurs fois par la Chandler Foundation, proche du groupe NWI.

Le temple de San Francisco

Le plus simple à ce moment de la campagne est d'entreprendre des recherches sur le temple de San Francisco. Si les investigateurs le négligent et s'intéressent à celui de New York ou à un autre un peu plus tard, le Gardien peut tout simplement transposer les informations suivantes. Il n'existe pas de différences notables entre les temples, excepté les dons, ce qui ne constitue pas un aspect pertinent pour la campagne.
Le temple de Rhon Paku se situe à San Francisco, dans Downtown, au croisement de Mason Street et Post Street. Il est possible de le visiter et de s'entretenir avec ses adeptes, mais seuls ceux qui y entrent formellement pourront en savoir plus sur les sapiences de Rhon Paku.
Les investigateurs peuvent à tout moment devenir membre, auquel cas ils devront faire de généreux dons et se présenter deux soirs par semaine aux heures de prière et pendant une demi-journée le week-end. Si un personnage s'y tient pendant six mois, il peut cocher la compétence *Occultisme*.

Gloria Hurtado
Chaque temple est dirigé par un disciple local, qui reçoit par courrier les *Révélations de Rhon Paku*. À San Francisco, il s'agit de Gloria Hurtado, une immigrante argentine arrivée de Buenos Aires avec son mari Victor. Victor trouva un emploi au port et Gloria resta à la maison, attendant de pouvoir fonder une famille dans ce pays aux mille possibilités. Des années plus tard, elle dut se rendre à l'évidence : elle n'aurait jamais d'enfant. Elle commença alors à donner

Et M. Sun ?

Si les investigateurs ont fait la connaissance de M. Sun, que ses thugs les ont suivis jusqu'à Pearl Beach et lui ont fait leur rapport sur les événements, l'homme arrête sa décision concernant Lang-Fu, quelle qu'ait été sa position préalable.

M. Sun voit à présent Lang-Fu comme un danger et si une nouvelle conversation devait avoir lieu avec les investigateurs, il leur offrirait son soutien à demi-mot. Les personnages ont tout intérêt à garder cela dans un coin de leur tête s'ils comptent agir contre le temple de Rhon Paku. Ils ne disposent cependant pas d'un temps infini. En effet, le 11 août 1929, M. Sun est retrouvé mort dans sa chambre d'hôtel et les Indiens ont disparu.

Ce style de vie est fermement réprouvé par les adeptes de Rhon Paku.



des cours de flamenco, son couple sombra, et son mari disparut un jour sans laisser de traces. Gloria entra alors dans le temple de Rhon Paku et y trouva dans son enseignement spirituel un nouveau sens à donner à sa vie. Quelques années plus tard, elle quitta l'Église catholique et prit la direction du temple de San Francisco.

Gloria est une femme mince et attirante, à la silhouette de danseuse. Ses longs cheveux noirs sont lisses et les traits de son visage métissés, mélange d'hispanique et d'amérindien. C'est une femme passionnée qui oscille entre bonheur et dépression. Elle tente de contrôler ses sautes d'humeur grâce aux enseignements de Rhon Paku et ne sait absolument rien des objectifs réels de la secte.



… ceci est cependant acceptable.

Les adeptes

Ce sont principalement de jeunes gens qui accueillent les visiteurs avec beaucoup d'amabilité en leur présentant leur foi, qui repose sur la paix, l'amour et la fraternité.

Ils rendent hommage au grand maître Rhon Paku et à ses enseignements, selon lesquels les prières rituelles peuvent changer et améliorer le monde.

Ils racontent avec joie, des étoiles dans les yeux, qu'un jour particulièrement sacré est imminent et que ce jour-là, les temples s'empliront de rituels et de prières. Tous attendent ce jour avec impatience, car Rhon Paku a enfin révélé sa date : le 22 septembre. Pendant cette journée spéciale, des cérémonies se tiendront dans tous les temples du monde, dès le matin, et les prières seront ininterrompues. Les instructions concernant la procédure à suivre, ainsi que l'encens destiné à cette occasion viennent juste d'arriver.

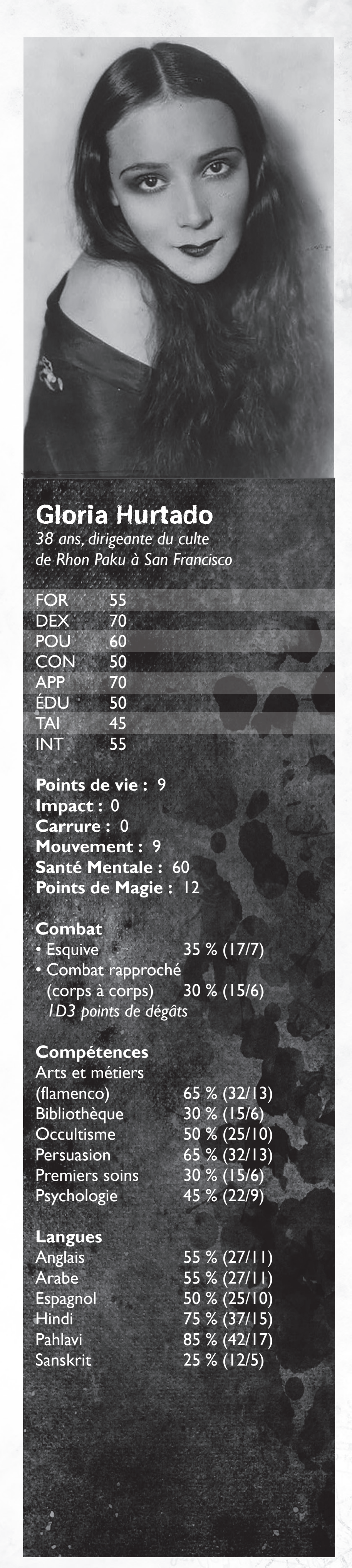
Aucun membre n'est conscient de la situation réelle et ils croient vraiment aux enseignements de leur prophète.

Le Jour Sacré

Bien sûr, cette journée n'est autre que le Jour de la Bête, et l'encens livré contient le *Blue John* qui favorise la réussite des « prières » qui correspondent au sortilège *Commander à un dhole*.

Si les cérémonies des temples sont exécutées sans encombre, ces horribles créatures de l'espace mettront les métropoles à feu et à sang, provoquant des millions de morts et un chaos mondial de grande envergure.

Personne ne peut les en empêcher… sauf peut-être les investigateurs.



Gloria Hurtado

38 ans, dirigeante du culte de Rhon Paku à San Francisco

FOR	55
DEX	70
POU	60
CON	50
APP	70
ÉDU	50
TAI	45
INT	55

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 12

Combat

• Esquive	35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps)	30 % (15/6)

1D3 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (flamenco)	65 % (32/13)
Bibliothèque	30 % (15/6)
Occultisme	50 % (25/10)
Persuasion	65 % (32/13)
Premiers soins	30 % (15/6)
Psychologie	45 % (22/9)

Langues

Anglais	55 % (27/11)
Arabe	55 % (27/11)
Espagnol	50 % (25/10)
Hindi	75 % (37/15)
Pahlavi	85 % (42/17)
Sanskrit	25 % (12/5)



Mesures contre le rituel mortifère

La probabilité d'éviter la cérémonie célébrée dans les dix temples du monde entier semble à première vue extrêmement faible. Les membres de la secte sont emplis de joie et il faudra bien plus que des raisons douteuses pour les déstabiliser.

Il ne doit pas y avoir une seule solution permettant de réussir partout, mais plutôt une association de diverses méthodes. Dans tous les cas, il faut bien garder en tête que chaque cérémonie empêchée pendant le Jour de la Bête ne représente qu'un succès partiel.

Sur la route vers l'Égypte, les investigateurs devraient passer par le temple de New York, et s'ils souhaitent également faire une halte à Londres ou Paris, le voyage prendra deux ou trois jours de plus. Quant aux autres temples, le temps leur est compté, car le Jour de la Bête approche inéluctablement.

Avertissements personnels

Si les investigateurs tentent d'avertir les adeptes du temple des conséquences effroyables de leur cérémonie, ces derniers les écoutent avec attention et amabilité... mais balayent leurs avertissements d'un revers de manche. Sans preuve évidente et irréfutable d'un danger imminent, cette méthode est vaine ; sans parler des difficultés d'une telle action pour des personnages qui ne peuvent pas se permettre de démarcher eux-mêmes, au risque de clamer leurs intentions haut et fort.

Si l'un des investigateurs a participé au **chapitre III** en Inde et qu'il a rencontré Rhon Paku, il peut tenter un test de *Persuasion* ou *Occultisme* afin d'instiller suffisamment de doutes. Pour éviter à la Confrérie de les contrer et de remettre le temple dans le droit chemin, cette tentative ne doit pas avoir lieu avant le mois de septembre. Chaque semaine avant septembre augmente de 15 % cumulatifs les chances que le temple change d'avis et exécute tout de même le rituel.

Avertissements écrits

Ils auront encore moins d'impact qu'un entretien personnel. Seules l'utilisation et la mention de connaissances internes de personnages présents au **chapitre III** peuvent instiller le doute dans le temple ; une maîtrise parfaite de la langue adéquate (*Langue*) et un test d'*Occultisme* sont requis. Il existe ici la même chance de 15 % cumulatifs que la réaction du temple soit contrée par la Confrérie.

Informations erronées

Les investigateurs penseront peut-être à envoyer des lettres falsifiées dans le monde entier. Si la méthode est trop voyante et vise à faire capoter leur Jour Sacré, la Confrérie l'apprendra certainement et enverra un erratum. Si au contraire, une nouvelle version erronée du rituel des dholes est envoyée, cela pourrait passer inaperçu. Plutôt que de jeter les dés, le Gardien peut juger la réussite de cette action de manière objective ; les investigateurs qui ont déjà lu les pamphlets de la secte au **chapitre III** ou qui ont adhéré même brièvement au temple dans ce chapitre seront capables de réaliser un faux tout à fait convaincant.

Infraction et vol

Si un temple se faisait voler l'encens spécial, les chances de réussite du rituel seraient considérablement réduites, car une nouvelle production et livraison ne pourrait pas intervenir à temps. Le sortilège n'a plus qu'une portée de 24 heures de route maximum pour le dhole et s'adresse à une seule de ces effroyables créatures ; cette méthode impacterait uniquement 1D6-2 villes (au hasard ou déterminées par le Gardien).

Si le texte du rituel disparaissait, les membres qui le connaissent par cœur seraient en nombre suffisant, mais des mesures désespérées et l'utilisation de la magie pourraient permettre de leur mettre un nouveau texte à disposition avant le Jour de la Bête.

Cette méthode pourrait également faire échouer le rituel.

Mesures désespérées sur place

Même les adeptes de Rhon Paku ne prient pas dans un temple en flammes.

TEMPLE	PERSONNES
San Francisco et New York	M. Albertson de Washington (**chapitre XV**)
Londres et Hong Kong	Reginald Dawes ou Helen Dawes (**chapitre V**)
Mexico et Rio de Janeiro	M. Albertson de Washington (**chapitre XV**) grâce à l'influence politique des États-Unis en Amérique Centrale et du Sud
Sydney	Jack Brady (*Les Masques de Nyarlathotep*)
Paris	Une personne de confiance de l'histoire personnelle de l'un des investigateurs
Bruxelles	Une personne de confiance de l'histoire personnelle de l'un des investigateurs
Berlin	Une personne de confiance de l'histoire personnelle de l'un des investigateurs

Diverses mesures, de l'incendie à la violence physique contre les guides spirituels locaux pendant le Jour de la Bête, pourraient interrompre le rituel. Néanmoins, cette option ne pourra pas être exécutée par les investigateurs qui se trouveront ailleurs au même moment pour éviter un autre malheur.

Le grand frère ou l'ami d'un ami

Ne pouvant vraisemblablement pas être partout au moment opportun pour saboter ou empêcher l'exécution du rituel, les investigateurs peuvent penser à contacter des personnes de confiance (*Idée*) pour requérir leur aide.

Les investigateurs peuvent piocher dans leur entourage ou dans les personnages d'aventures précédentes de cette campagne ou d'autres. Cette méthode sera d'autant plus efficace si les investigateurs disposent de contacts dans des gouvernements et qu'ils réussissent à les convaincre de les soutenir pour une question de sécurité nationale.

Perspectives

Éviter l'invocation des dholes est bien sûr un pan difficile de leur mission visant à déjouer les plans de la Confrérie. Le Gardien peut accorder 1D6 points de SAN pour avoir sauvé une ville d'un dhole et un point de SAN pour chaque ville supplémentaire, les gains totaux ne peuvent donc pas dépasser 1D6+9 points de SAN, dix villes au total étant menacées.



À la fin du chapitre XIV…

Les investigateurs ont suivi la trace du *Blue John* jusqu'au bout et peuvent essayer de mettre un terme à la menace du temple de Rhon Paku. Ils sont peut-être en possession du foie de Nophru-Ka et souhaitent éventuellement le contacter lors d'une séance avec Paul LeMond (**chapitre XVI**).

Des mesures contre le rituel des temples de Rhon Paku sont peut-être initiées ou du moins prévues.

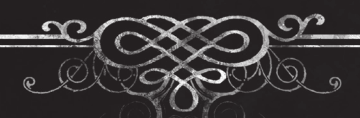
chapitre XV

Près de la baie

2e partie



Où les investigateurs finissent de saisir l'ampleur de la menace qui pèse sur le monde…



Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	2/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Chevronnés
Durée estimée	4-6h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs du chapitre XIV
Époque	Fin juillet ou début août 1929

Chronologie

Ce scénario peut être joué, au choix du gardien, soit en même temps que les événements du chapitre précédent, soit juste après. Il s'adresse au groupe d'investigateurs qui participe (ou a participé) à *Près de la baie 1re partie*.

Implication des investigateurs

L'un des investigateurs est attaqué par une horrible créature. Les journaux du lendemain laissent supposer que les laboratoires de NWI pourraient avoir un lien avec cette tentative d'assassinat.

En quelques mots

Les investigateurs visitent le centre de recherche de NWI. Ils apprennent que l'origine de la tentative d'assassinat se situe bien dans ces locaux, via une machine étrange servant à voyager dans les plans. Ils font alors la connaissance de son inventeur, le Dr Dieter, un individu lié de très près à la Confrérie de la Bête, et se rendent compte qu'il est à l'origine de l'attaque qui a failli leur coûter la vie. Les personnages apprennent également que ce scientifique fou a pris le contrôle d'individus occupant des postes importants dans des organisations du monde entier afin qu'ils mènent des attaques massives simultanées lors du Jour de la Bête. Devenus gênants, les investigateurs sont la cible d'une nouvelle attaque du Dr Dieter. Vaincu, ce dernier fera exploser son laboratoire. Désormais informés de tout ce qui va se passer le 22 septembre 1929, les investigateurs vont devoir agir pour tenter de sauver le plus de vies possible. Pourront-ils trouver des alliés suffisamment puissants pour les aider à empêcher cette vague d'attentats ?

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les Fils de la Terreur.** Les investigateurs vont apprendre que ces individus influencent divers groupuscules politiques dans le monde entier pour le compte de la NWI. Ils vont alors pouvoir mieux comprendre le lien qui unit les événements de Londres, de Malte et du Pérou, ainsi que la manière dont ils sont contrôlés par la Confrérie de la Bête.
- **Comprendre ce qui va se passer le Jour de la Bête.** L'ensemble des informations trouvées dans ce chapitre, combinées avec les indices précédemment récupérés, devraient permettre aux investigateurs de comprendre tout ce qui va se passer le 22 septembre.
- **Trouver la lettre adressée par Lang-Fu au Dr Dieter.** Il s'agit d'un indice capital pour comprendre où aura lieu la conjuration du Jour de la Bête. Si les investigateurs n'ont pas trouvé les informations du chapitre précédent, ils doivent impérativement récupérer ce document pour savoir où se rendre par la suite.
- **Se renseigner sur Edward Chandler.** Nombre de documents indiquent que le dirigeant de NWI est partie prenante de la conspiration du Jour de la Bête. Bien que cela ne donne pas lieu à un scénario particulier, les investigateurs peuvent aller à Chicago pour se renseigner sur lui.
- **Demander de l'aide.** Si les investigateurs ont réussi à conserver suffisamment d'informations, ils peuvent commencer à mobiliser de l'aide pour éviter le massacre du Jour de la Bête.

Ambiance

Le cœur du scénario est constitué d'un huis clos dans un laboratoire de recherches. Le gardien va donc devoir mettre en scène un laboratoire rétrofuturiste rempli de mystérieuses inventions, à l'image de ceux que l'on peut, par exemple, trouver dans *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Captain Sky et le monde de demain* (Kerry Conrad, 2004) ou *Le Prestige* (Christopher Nolan, 2006).

À l'affiche

Hans Dieter

Le directeur de l'institut de recherches de NWI, créateur des Fils de la Terreur et de nombre d'inventions monstrueuses. Il est le seul, à San Francisco, à connaître les objectifs réels de NWI.

Lang-Fu

Bien qu'il n'apparaisse pas physiquement dans ce chapitre, le sorcier a commandité l'assassinat des investigateurs avant de partir pour l'Égypte.

Pendant que les investigateurs sont occupés à leurs recherches, ils sont confrontés à une nouvelle horreur, une créature d'un autre plan. Rapidement, ils découvrent que la chose provient d'un complexe de NWI, à Oakland. Les personnages ont alors à nouveau l'occasion de lever le voile sur les secrets de la Bête... mais bientôt, il sera trop tard !





La situation de départ du chapitre XV

L'enquête du **chapitre XIV** bat son plein ou les investigateurs viennent de la terminer, mais ils se trouvent encore à San Francisco lorsqu'ils sont la cible d'une attaque. L'important pour la chronologie, c'est que les investigateurs disposent encore d'au moins de trois ou quatre semaines à la fin de ce chapitre pour arriver à Gizeh avant le 22 septembre.

Les événements de ce chapitre

Une attaque nocturne dans leur hôtel et un indice dans le journal conduisent les investigateurs au point de départ de cette riposte de la Confrérie : un institut de recherches de NWI à Oakland. Ils y rencontrent le génie de la Confrérie et reçoivent une aide inattendue. Après un combat décisif à l'institut, les investigateurs pourront découvrir une partie ou la totalité des documents concernant les Fils de la Terreur et contribueront à freiner, voire à éliminer, cette menace.

L'attaque

Alors qu'il dormait dans sa chambre d'hôtel à San Francisco, l'un des investigateurs (au hasard) est réveillé par un brusque éclair de lumière suivi d'un bruit de succion dans un recoin sombre du plafond. S'il y a un deuxième personnage dans la pièce, il se réveille également avec un test de *Chance*. Dès que la lampe de chevet est allumée, l'investigateur voit une chose répugnante, dégoulinante et jaune, d'environ 50 centimètres de diamètre, collée au plafond (0/1 point de SAN).
À la lumière, la chose ouvre un énorme œil rouge de la taille d'une assiette et plonge, mi-tombant mi-volant, vers l'investigateur (encore dans son lit) qui ne peut l'éviter qu'avec un test d'*Esquive*. La créature continue d'attaquer avec une fureur redoublée.
La chose se déplace avec un bruit de succion sur les surfaces planes, en libérant un liquide collant qui laisse des taches brunes sur tout ce qu'il touche.
Qu'elle soit encore vivante ou non, elle s'évapore dans un autre éclair de lumière au bout de cinq rounds de combat, laissant pour toute preuve de son passage que des taches brunes au sol et sur les murs (que l'hôtel mettra certainement sur la note des investigateurs). L'horloge indique 1 h 23.

Si les investigateurs lisent les journaux par la suite, ils trouvent la mention d'un étrange éclair observé au-dessus de San Francisco la nuit de leur attaque. Sur la même page se trouve une publicité pour l'institut de recherches de NWI à Oakland (*Aide de jeu n°39*).

Cause

Cette attaque inhabituelle provient des laboratoires modernes de NWI ; elle a été suggérée par Lang-Fu au Dr Dieter, son directeur scientifique. Heureusement, l'appareil qui sert à projeter la créature s'est mis en défaut après son activation, de sorte que la liaison fut coupée et que la chose retourna dans son plan d'existence. Si les investigateurs ne découvrent pas

Les personnes importantes de ce chapitre

Dr Hans Dieter

Ancien tueur en série allemand, tête pensante de la Confrérie pour tout ce qui a trait aux éléments techniques, et père spirituel des Fils de la Terreur

Phillip Jurgens

Ancien agent fédéral, espion industriel de génie et actuellement assistant du Dr Dieter

Curtis Webb

Directeur innocent du bureau de NWI de San Francisco

M. Albertson

Personne de confiance de Phillip Jurgens à Washington. Il doit être contacté par les investigateurs et informé des événements

David Vincent

Agent fédéral éventuellement mandaté par M. Albertson pour pourchasser les Fils de la Terreur





Étrange phénomène céleste au-dessus de la baie de San Francisco

San Francisco – Hier matin, vers 1 h 20, un bien étrange phénomène s'est produit au-dessus de la baie de San Francisco : deux éclairs ont zébré un ciel totalement découvert.
George Willkins, policier de Waterfront, l'a décrit ainsi : « C'était assurément un éclair comme pendant un orage, mais il ne venait pas d'en haut, il était horizontal, presque parallèle au sol. C'est comme s'il avait été tiré depuis la baie, à Oakland ou Berkeley. Puis, une minute après, il est réapparu, dans l'autre sens. Très bizarre. »
Le professeur Palmsworth de l'université de Californie à Berkeley semble pencher pour la thèse d'un ballon météorologique.

Décision inattendue du comité

San José – Hier soir s'est fait connaître le résultat des délibérations du comité local de San José sur la question épineuse du traitement des déchets. En effet, la situation du quartier est devenue intolérable pour la plupart des

HYDROPONIQUE ! AUTOGIRES ! ASTRONOMIE ! ARCHÉOLOGIE !

LE CENTRE DE RECHERCHE DE NWI, À OAKLAND, PROPOSE DES VISITES DE SES INSTALLATIONS AU PUBLIC. TOUS LES JOURS SAUF LE DIMANCHE, CHAQUE HEURE, DE 9H À 17 H.
APPELEZ LE AW-1347 POUR PLUS D'INFORMATIONS.

LE FUTUR SE DESSINE AUJOURD'HUI
PLUS PROCHE DE VOUS

Aide de jeu n°39 : Article de journal et encart publicitair

les manœuvres secrètes du laboratoire, le dysfonctionnement sera vite éliminé et les attaques suivantes seront plus fréquentes et moins clémentes.

New World Incorporated à San Francisco

En 1925, NWI acquit plusieurs chantiers navals sur les côtes est et ouest, dont à San Francisco, ainsi qu'en Grande-Bretagne, où la construction de navires a déjà débuté. Leur conception est toute nouvelle et ils sont équipés de systèmes de navigation électroniques spéciaux, développés par l'institut de recherches de NWI à Oakland.
NWI est un groupe en pleine expansion, qui jouit d'une excellente réputation à San Francisco. Ses bureaux à Downtown occupent les cinq derniers étages d'un gratte-ciel dans le quartier des banques ; c'est le plus grand bureau de NWI sur la côte ouest. Il est dirigé par **Curtis Webb**, responsable des transports par bateau vers la côte est, du pétrole (plusieurs gisements à Los Angeles entre autres) et de l'institut de recherches d'Oakland.
Les bureaux n'abritent rien de compromettant.
Un pistolet automatique calibre 38 est rangé dans un tiroir fermé à clé du bureau de Curtis Webb ; il le prend lors de ses voyages à l'étranger, mais ne se servira d'une arme que s'il lui faut se défendre.

Curtis Webb

Curtis Webb est un homme d'affaires travailleur, honnête, mais impitoyable, placé directement sous l'autorité d'Edward Chandler. Il est issu d'une vieille famille de la région et c'est un citoyen très estimé, voire admiré, à San Francisco. En 1923, le maire lui a même remis les clés de la ville. L'âge avançant, Curtis Webb se dégarnit et les traits de son visage s'affaissent. Ses costumes paraissent toujours un peu étroits et son air est plutôt maladif, dû principalement au manque de sommeil et aux soucis. Il quitte rarement son bureau, mais il possède une villa victorienne à Nob Hill où vivent sa femme, son fils et sa fille.
Il n'a aucune idée des liens entre NWI et la Confrérie de la Bête et ne connaît ni Lang-Fu ni le baron Hauptmann. Il sait cependant que l'entreprise livre illégalement des armes à différents groupes militants du monde entier en falsifiant les lettres de transport.
Curtis Webb est très méfiant envers Hans Dieter, directeur de l'institut de recherches, mais Edward Chandler refuse de prendre des mesures disciplinaires à son encontre, malgré ses plaintes répétées vis-à-vis de son comportement.
Si les investigateurs souhaitent lui parler, ils devront trouver une raison valable, car son temps est précieux. Les personnages disposent peut-être des indices rassemblés au cours des **chapitres II, VII ou XIII.**
Curtis Webb ne sachant rien des plans de la Confrérie, sa réaction étonnée n'est pas feinte (*Psychologie*), mais il peut devenir nerveux si le thème des livraisons d'armes est abordé (réussite d'un test extrême de *Psychologie*). Il peut donner des informations concernant l'institut de recherches et même énoncer ses réserves quant à son directeur avec un test de *Baratin*.

La chose d'entre les plans

Créature répugnante

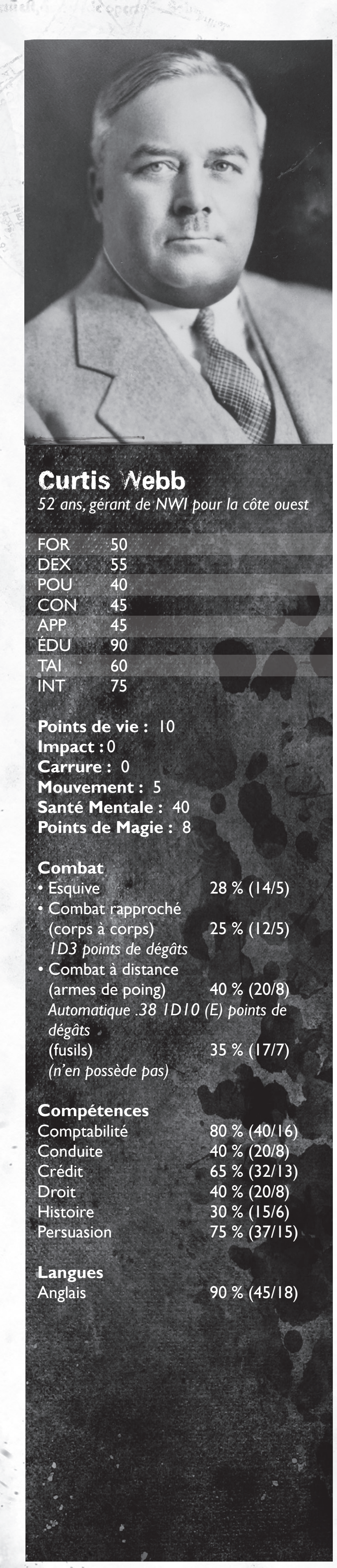
FOR	40
DEX	60
POU	25
CON	80
APP	0
ÉDU	0
TAI	20
INT	10

Points de vie : 10
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 4/12 en glissant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 5

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : La créature saute au visage de son adversaire et y reste attachée.
• Esquive 30 % (15/6)
• Sauter au visage 75 % (37/15), *1D3 points de dégâts**
* Ces dégâts s'appliquent au premier round, et à tous ceux qui suivent, tant que la créature reste fixée au visage de sa victime. Les dommages sont provoqués par de minuscules cils qui agrippent et sécrètent de l'acide brûlant. De plus, la créature forme des vrilles qui se frayent un passage dans le nez, les oreilles et la gorge de la victime. Deux rounds après une attaque réussie, ces vrilles atteindront le cerveau et détruiront 5 points d'INT par round. Cela simule les dégâts provoqués au cerveau par la créature. Le Gardien peut aussi choisir de faire perdre 5 points d'APP à l'investigateur par round pour les cicatrices définitives dues à l'acide.

Armure : toutes les armes basées sur l'énergie cinétique ne feront que des dégâts minimaux, à cause de la structure molle de la Chose.

Perte de Santé Mentale
Voir la chose d'entre les plans peut faire perdre 0/1D8 SAN.
De plus, la victime perd 0/1D3 points de SAN pour chaque round pendant lequel la Chose reste accrochée à son visage ; s'il rate son jet, l'investigateur est incapable d'effectuer une action rationnelle. Les témoins d'une attaque réussie perdent 1D2/1D4 points de SAN (une seule fois).



Curtis Webb
52 ans, gérant de NWI pour la côte ouest

FOR	50
DEX	55
POU	40
CON	45
APP	45
ÉDU	90
TAI	60
INT	75

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 8

Combat
- Esquive 28 % (14/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 40 % (20/8)
  Automatique .38 1D10 (E) points de dégâts
  (fusils) 35 % (17/7)
  (n'en possède pas)

Compétences
Comptabilité 80 % (40/16)
Conduite 40 % (20/8)
Crédit 65 % (32/13)
Droit 40 % (20/8)
Histoire 30 % (15/6)
Persuasion 75 % (37/15)

Langues
Anglais 90 % (45/18)

M. Shiny

Dans le chapitre **San Francisco** de ce livret, le Gardien trouvera quelques informations complémentaires concernant l'institut de recherches et l'un de ses collaborateurs. Il s'agit du très dangereux **M. Shiny**, heureusement à l'étranger depuis quelques semaines et qui ne reviendra que lorsque l'aventure sera terminée. Les investigateurs peuvent s'estimer heureux de ne pas rencontrer cette désagréable personne.

L'institut de recherches de NWI à Oakland

Aujourd'hui, nous fabriquons demain.
Fier d'être vos voisins !
Slogan de NWI

L'institut de recherches californien de NWI se situe sur les collines d'Oakland, sans voisinage direct, dans un immense bâtiment moderne en béton armé.
NWI est très connu en Californie, en particulier comme leader dans les nouvelles technologies telles que l'hydroculture, les autogires, l'astronomie, l'extraction et la transformation du pétrole, ou encore la conservation et la datation de découvertes archéologiques (concepts encore inconnus dans les années 1920). Une grande partie des recherches de NWI est déjà mise en application, par exemple un système d'alarme électrique pour la surveillance de l'ensemble du complexe, ce qui rend les gardes humains superflus. La seule condition requise par le système est le port d'une petite broche numérotée, permettant un traçage pendant toute la durée de la visite.
L'institut ayant attiré l'attention du public, les visiteurs affluent en masse et doivent parfois attendre plusieurs heures avant de pouvoir entrer dans le bâtiment. Pour éviter les désagréments et les plaintes, NWI a érigé un pavillon à ciel ouvert à quelques centaines de mètres, pour que les visiteurs puissent s'asseoir et acheter des rafraîchissements ; l'automate distributeur de barres chocolatées est une curiosité des lieux, invention qui va sans doute révolutionner le monde ! Des étudiants du campus de l'université de Berkeley ont été engagés pour les visites guidées.

L'institut de recherches

La zone accessible au public

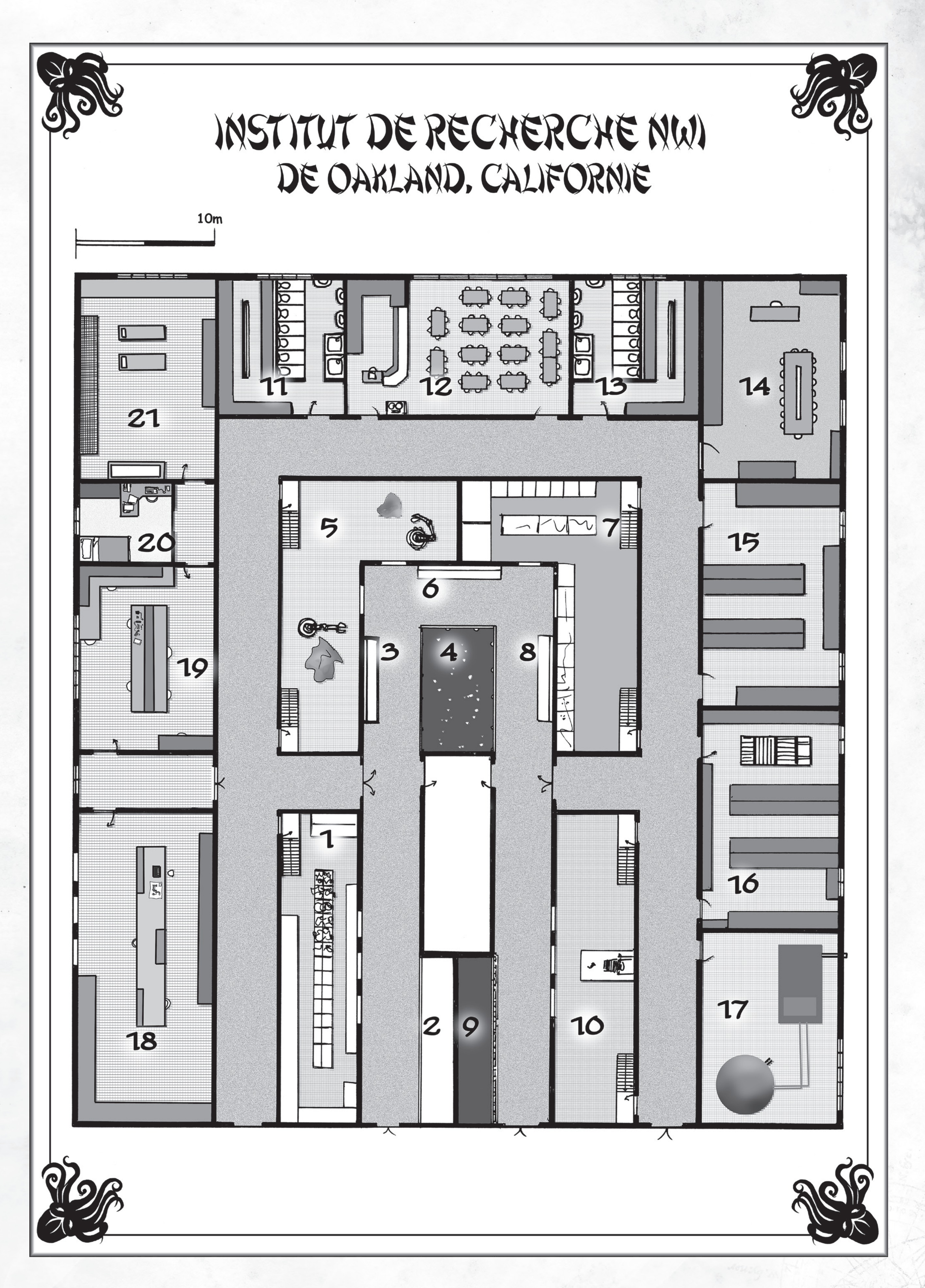
1 Laboratoire hydroponique
2 Modèle de soufflerie
3 Tableau de présentation
4 Modélisation du système solaire et du firmament
5 Laboratoire de développement des robots industriels
6 Tableau de présentation
7 Laboratoire de recherche biologique
8 Tableau de présentation
9 Vitrine éteinte
10 Laboratoire de technique cinématographique

Zone pour les collaborateurs

11 Vestiaires pour les hommes
12 Cafétéria
13 Vestiaires pour les femmes
14 Bureau de M. Shiny
15 Pièce d'entreposage
16 Pièce d'entreposage
17 Approvisionnement en énergie

Zone de sécurité

18 Laboratoire d'essais
19 Laboratoire électrique
20 Quartiers du Dr Dieter
21 Salle d'opérations


INSTITUT DE RECHERCHE NWI
DE OAKLAND, CALIFORNIE
10m
11
12
13
14
21
5
7
20
15
6
19
3
4
8
1
16
2
9
10
17
18

Visite guidée

Les visites guidées se déroulent du lundi au samedi, de 9 h à 17 h ; elles durent 50 minutes avec un départ toutes les heures.

Les noms sur la liste d'attente sont appelés et les investigateurs se rassemblent avec 25 autres personnes et leur guide, **Brad Thompson**, qui travaille à temps partiel pour NWI en marge de ses études. Il explique tout d'abord au groupe que le complexe est surveillé par un système de sécurité électrique, grâce auquel il est possible de renoncer à la présence de gardes humains. Ce système oblige les visiteurs à porter une petite broche numérotée, récupérée à la fin de la visite ; dans le cas contraire, une alarme se déclenche.

La visite commence par la montée du chemin en graviers jusqu'à la porte principale de gauche. À l'intérieur, Brad Thompson emmène son groupe dans le hall d'entrée, où il énumère ce qu'il y aura à voir et répond aux questions. Il est tout à fait possible de rester auprès de lui pour l'écouter ou de rester en retrait pour admirer les « merveilles de la science ».

Outre les tableaux de présentation et les modélisations variées, les visiteurs ont l'occasion d'observer les ingénieurs et les scientifiques dans leur travail. Les affichages sont mis à jour tous les trois à six mois.



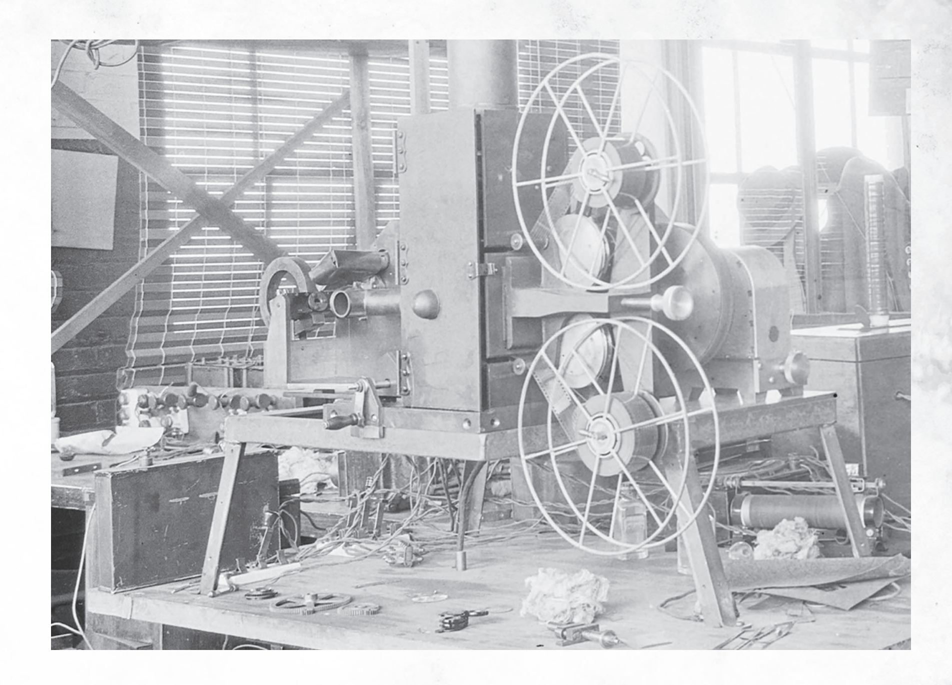
1. En regardant à travers une épaisse vitre, les visiteurs voient un laboratoire situé un étage en dessous (comme tous les autres laboratoires). Des plantes et différents légumes poussent hors sol, sans terre, suspendus au-dessus de bassins métalliques, leurs racines plongées dans divers liquides colorés. Les investigateurs disposant de connaissances supérieures à 10 % en *Naturalisme* savent qu'il s'agit d'essais hydroponiques.
2. Grande maquette de soufflerie montrant les réactions des différents types d'avions aux conditions météorologiques et modèle d'autogire expérimental mis au point dans les ateliers de NWI.
3. Grand panneau lumineux avec des pièces mobiles qui représentent plus ou moins les bases techniques des transistors modernes. Les visiteurs peuvent tourner les roues et appuyer sur des boutons. (Il faudra encore vingt ans avant le développement et la fabrication des transistors dans le sens moderne du terme.)
4. Grande vitrine contenant une maquette mobile et éclairée du système solaire et du firmament. Un test de *Sciences (Astronomie)* souligne quelques grandes étoiles importantes là où il ne devrait rien y avoir.
5. Grand laboratoire en forme de L avec des traces d'huile et de lubrifiant au sol, mais exempt de poussière. Quelques techniciens travaillent ici sur des principes de développement de robots industriels. Il n'y a rien de très exaltant à observer, hormis des pinces et des bras mécaniques, dont les mouvements semblent assez complexes.
6. Panneau lumineux décrivant la formation des gisements de pétrole, ainsi que quelques nouvelles méthodes développées par NWI pour leur exploitation.
7. Autre laboratoire en forme de L rempli d'aquariums et de terrariums. Deux techniciennes les surveillent. NWI réalise des expériences primitives de clonage d'amphibiens et autres formes de vie simples.
8. Panneau lumineux décrivant les nouveaux procédés mis au point pour la conservation des découvertes archéologiques ainsi que les nouvelles méthodes de datation.
9. Vitrine relativement grande, mais éteinte, dont la vue est bloquée par des planches. Si les investigateurs regardent au travers, ils verront avec un test de *Trouver Objet Caché* un diorama partiellement démonté du site minier expérimental de NWI au Pérou.
10. Petit laboratoire où deux techniciens manipulent une sorte de caméra dirigée sur un chat en peluche. Une image de l'objet s'affiche en noir et blanc sur un petit écran rond en verre, légèrement scintillant, à plusieurs mètres de là.

La zone des collaborateurs

Au cours de la visite, les investigateurs remarqueront certainement deux portes doubles, une de chaque côté du hall d'entrée, qui donnent accès aux laboratoires et portent clairement l'inscription :
ACCÈS AUTORISÉ AU PERSONNEL UNIQUEMENT.
Au moment où les investigateurs passent devant la première porte, un technicien en sort, ce qui leur donne l'occasion de jeter un coup d'œil dans le couloir et d'apercevoir une deuxième porte sur laquelle est écrit :
ZONE DE SÉCURITÉ, PERSONNEL AUTORISÉ UNIQUEMENT.
L'occasion à ne pas rater d'une petite visite hors de la zone publique se présente. En effet, l'attention du guide est sans cesse détournée par les questions et les autres visiteurs ; au bout de vingt minutes, il aura de toute façon tourné au bout du hall d'entrée, de sorte qu'il sera hors de vue des personnes qui s'attardent sur les premières curiosités (et inversement bien entendu).
Les couloirs derrière la porte mènent aux laboratoires et aux zones réservées aux employés. Si des visiteurs entrent dans l'une de ces pièces, ils rencontreront des personnes qui travaillent à l'institut, qui les escorteront poliment jusqu'à leur groupe.

La zone de sécurité

Derrière sa façade publique, NWI conduit plusieurs projets de recherche secrets, notamment dans le cadre de ses sombres intrigues liées à la Confrérie de la Bête. Il s'agit par exemple de robotique, d'électronique et de clones, bien que dans la plupart des cas, rien ne pouvant affecter la Santé Mentale n'est conservé dans les zones à accès limité de l'institut. Le Dr Hans Dieter, directeur de l'institut de recherches, est le seul à connaître les objectifs réels de NWI et à disposer dans son bureau de preuves établissant son lien avec des complots funestes.
Il n'y a personne dans la zone de sécurité ; les seuls autorisés à s'y rendre sont le Dr Dieter et son assistant, mais ils prennent à ce moment une pause à la cafétéria. Le couloir de la zone de sécurité débouche sur deux portes ; la gauche mène à un laboratoire d'essais en mécanique hydraulique, contenant un gros robot industriel monté sur chenilles ; la droite donne accès à un énorme appareil, a priori électronique, placé au sol devant un tableau recouvert de symboles et de formules mathématiques et physiques.



La machine à voyager dans les plans

Cet appareil a été inventé par le Dr Dieter et repose sur l'utilisation des lentilles et prismes fabriqués pour lui par le baron Hauptmann (la réussite d'un test majeur sous INT révèle les similitudes entre les lentilles de cet appareil et les verres de lunettes éventuellement trouvées au **chapitre VII**). Il génère un champ qui crée une ouverture entre les plans, permettant à une ou plusieurs créatures d'autres dimensions d'exister dans notre univers. Si le champ s'effondre, la créature retourne dans sa dimension d'origine.

Le principe de fonctionnement de base a été couplé par le Dr Dieter à un projecteur doté de lentilles et prismes spéciaux, afin de générer le champ ailleurs, dans un rayon de trente kilomètres. L'utilisation d'autres lentilles augmente la portée.

Lors de la mise en marche et à l'arrêt du projecteur, un bref éclair de lumière se produit entre l'appareil et la zone cible.

L'appareil est encore au stade expérimental et a tendance à surchauffer puis à disjoncter.

Le laboratoire d'essais

Si les investigateurs examinent le robot du laboratoire mécanique, ils découvrent avec un test de *Trouver Objet Caché* que sa face avant dissimule une sorte d'arme munie d'un barillet en cristal plein. Une petite boîte noire dotée d'une série de commutateurs non étiquetés est posée sur un établi. Un examen du schéma électrique à côté associé à un test de *Électricité* permet de l'utiliser correctement. Toute autre tentative de commande du robot provoque des déplacements dangereux, désordonnés et incontrôlés.

Le laboratoire électrique

Les investigateurs qui tentent de déchiffrer les inscriptions sur le tableau du laboratoire repèrent avec une réussite à un test extrême d'ÉDU quelques formules qui n'ont de sens que si l'on part du principe qu'il existe plus de dimensions que celles que nous percevons. Les quelques schémas directeurs sur une table indiquent avec un test de *Électricité* que la machine sert à générer un puissant champ magnétique pour le projeter autre part, sur de grandes distances. Un examen de la machine montre que ses circuits sont grillés. Les composants endommagés destinés à être réparés se trouvent sur un établi, leur réparation est presque terminée et un test de *Électricité* pourrait même la finaliser.
Un journal de bord écrit en *Allemand* se trouve à côté des composants. Il s'agit de données de divers tests effectués avec la machine. Il est aisé de conclure que l'apparition de la chose effroyable dans la chambre d'hôtel y est liée. La date et l'heure (1 h 22) de la dernière expérience notée dans le journal correspondent, ainsi que la cible (en substance : « Direction : 331,70617°; Distance : 20 277,75 m [Rue de l'hôtel], SF »).
Le laboratoire dispose d'une deuxième porte (FOR 70) fermée à clé ; un test de *Crochetage* suffit à l'ouvrir. Elle s'ouvre sur un couloir qui mène aux quartiers du Dr Dieter et à sa salle d'opérations *TOP SECRÈTE*.

Les quartiers du Dr Dieter

Il s'agit d'une pièce sommairement meublée, avec un lit, une armoire et un bureau encombré. Seuls les vêtements de Hans Dieter sont rangés dans l'armoire, mais les documents suivants sont posés sur le bureau :

- des rapports d'analyses concernant un minéral du nom de « *Blue John* »
- une lettre de Lang-Fu au Dr Dieter (*Aide de jeu n°40*)
- la copie d'une lettre adressée à Edward Chandler (*Aide de jeu n°41*).

L'un des tiroirs du bureau contient un grand schéma électrique intitulé « Système de navigation entre bateaux de NWI ». Si les investigateurs le prennent et l'étudient pendant 24 heures, ils verront avec un test de *Électricité* qu'il ne s'agit pas d'un système de navigation, mais d'un système d'armement inhabituel. Les personnages qui se sont familiarisés avec l'arme du robot peuvent constater quelques similitudes, les appareils décrits sur ce schéma présentant des proportions bien supérieures.

La salle d'opérations

La dernière pièce est un mélange de laboratoire électrique et de cabinet médical avec une table d'opérations. Dans un coin, un grand récipient rond est placé au sol, fermé par un couvercle facile à soulever. À proximité, de petites cages recouvertes de tissu sont suspendues ; il en provient de petits bruits de grattement et de griffes. La pièce contient également un grand meuble de rangement.

La cuve contient un acide très puissant (destiné à se débarrasser plus vite des expériences ratées). Si les investigateurs soulèvent le tissu qui recouvre les cages, le choc de la vision leur fait perdre 0/1D3 points de SAN. Ce qui était autrefois de simples rats de laboratoire sont devenus des créatures cauchemardesques, la plupart rose et sans poil ; ils sont difformes, certains avec trois yeux, d'autres six pattes, ou encore aucune et ressemblent ainsi à de grosses saucisses grasses qui se tortillent. Si les investigateurs osent en attraper un (ils ne sont pas dangereux, seulement répugnants), ils remarquent avec un test de *Trouver Objet Caché* une petite cicatrice nette sur le dessus de leur crâne (toutes identiques). En déplaçant les cages, les personnages dévoilent un dispositif ancré dans le sol, avec un clapet rouge et un bouton dessous, dont ils ne découvrent pas l'utilité. Il s'agit du déclencheur d'autodestruction ; si les investigateurs l'actionnent, les sirènes se mettent aussitôt à hurler et les témoins d'avertissement à clignoter.

Dans le meuble de rangement, les investigateurs découvrent les notes du Dr Dieter, un schéma électrique et des photos. L'examen des photos entraîne la perte de 0/1D4 points de SAN, car elles montrent des animaux et des humains dont des parties du corps ont été amputées et remplacées par des éléments mécaniques. Un test de *Électricité* ou *Mécanique* indique que le schéma décrit une sorte de télécommande simple, mais l'utilisation de l'appareil reste obscure.

Les notes du Dr Dieter sont très détaillées et il faudra toute une journée pour les parcourir, outre la compétence *Allemand*. Si les investigateurs veulent commencer dans le laboratoire, ils obtiendront quelques indices importants qui les aideront à appréhender le fonctionnement des divers éléments, de sorte qu'une réussite avec un dé bonus suffit. La lecture complète des plans du Dr Dieter entraîne la perte de 1D4 points de SAN.

- Hans Dieter semble avoir commencé par travailler sur des implants électroniques dans le cerveau, destinés à modifier le comportement des animaux. Un certain Dr Lewis est mentionné pour ses tests sur les humains (les investigateurs devraient se souvenir de ce personnage du **chapitre V**). Plus récemment, le Dr Dieter a réussi à introduire des modifications organiques chez les animaux de laboratoire avec ces implants, comme la croissance de membres ou d'organes supplémentaires, etc. Les tentatives sur les humains se sont jusqu'ici soldées par des échecs, mais le Dr Dieter semble confiant.
- Une partie des notes décrit des expérimentations de la commande électronique sur un groupe d'humains désignés sous le nom de « Fils de la Terreur ». Elle explique comment ces « Fils » influencent

Aide de jeu n°41 : Lettre du Dr Dieter à Edward Chandler

Edward Chandler
Siège de NWI,
Chicago

Cher Monsieur Chandler,
Je suis ravi que vous fassiez de nouveau appel à mes conseils concernant la politique de NWI et me réjouis de pouvoir vous répondre.
Je voudrais tout d'abord dire que la poursuite des incitations aux carnages en Chine engendre une agitation politique comparable à celle intervenue en Russie après la révolution. Je pense également qu'il faut continuer de soutenir les militants antibritanniques en Inde, mais s'abstenir d'aider l'entourage du jeune Jawaharlal Nehru, car leur philosophie ne s'accorde pas du tout à la nôtre. Je ne saurais trop insister sur l'importance du soutien de NWI au parti national-socialiste allemand. La vision d'une race supérieure par son chef de parti révèle une proximité avec la vision du monde de NWI. Je suis convaincu que ce parti serait très ouvert et réceptif s'il était informé des projets de la Confrérie. Il ferait certainement tout ce qui est en son pouvoir pour les réaliser.

Respectueusement,

Dr Dieter

Aide de jeu n°40 : Lettre de Lang-Fu au Dr Dieter

Des fouineurs sont en ville et mettent leur nez dans nos affaires. Ils logent à   , à San Francisco. La créature doit être lâchée dans la chambre   . Merci. Je ne dispose pas de suffisamment de temps pour m'en occuper, car je dois me rendre à Gizeh pour le Jour de la Bête.

Lang-Fu



Cet attentat d'un Fils de la Terreur reste inexpliqué.

divers groupuscules politiques dans le monde entier, afin que le groupe NWI parvienne à ses fins. Certains documents attestent d'attentats et attaques commis dans ce cadre. Les investigateurs devraient être en mesure d'établir le lien avec les anarchistes et les fascistes de Londres, ainsi que les rebelles péruviens.

- Les explications détaillent le dispositif de sécurité dont sont dotés les nombreux Fils de la Terreur. Sur proposition du Dr Lewis, chaque nouvel appareil de commande implanté a été relié à un petit explosif. En cas de difficulté imprévue avec l'un des Fils, l'explosif est déclenché et lui fait exploser la tête. Le prototype de l'émetteur disposait d'une très grande portée (ce que les investigateurs ont vraisemblablement constaté au **chapitre V**), mais aux dépens de la fiabilité. L'émetteur actuellement utilisé ne dispose que d'une portée de 50 mètres, mais il est extrêmement fiable.

Il est possible de fabriquer des copies de l'émetteur en se servant du schéma électrique trouvé dans le meuble de rangement.

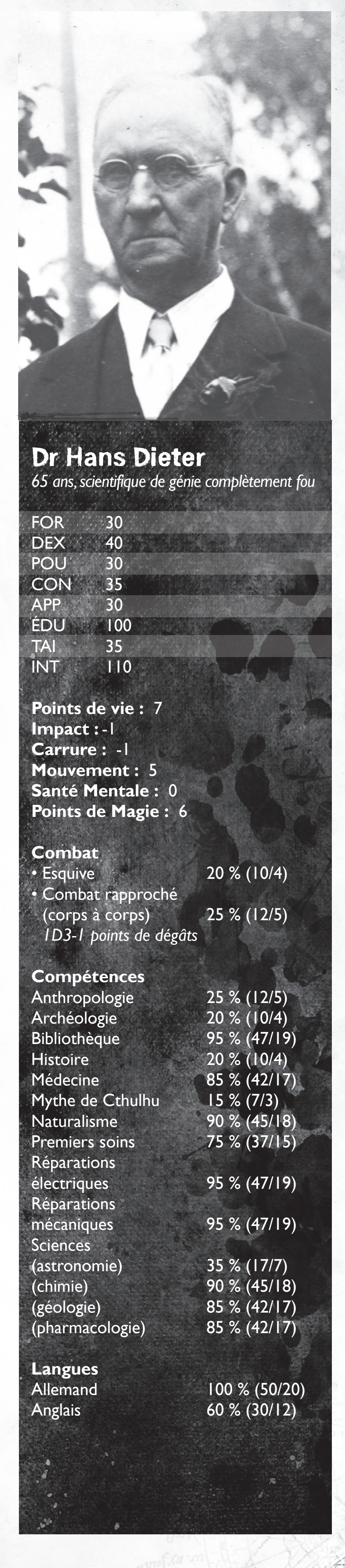
Dr Hans Dieter

Hans Dieter est un petit homme d'une soixantaine d'années, aux cheveux blancs, portant un bandage à la main gauche, et vêtu la plupart du temps d'une blouse de laboratoire.

Cet homme, autrefois connu sous le nom de docteur Dieter Heinmann, est un scientifique de génie complètement fou. Incarcéré en 1920 en Allemagne pour avoir commis des meurtres en série, il s'évada grâce au baron Hauptmann et fut emmené aux États-Unis pour travailler au sein de NWI en tant que directeur de l'*Oakland Research Station.*

Il a mis au point l'armement des bateaux en cours de construction sur les chantiers navals du groupe NWI et a participé à de nombreux projets pour la Confrérie de la Bête, légaux ou non. Les *Fils de la Terreur* constituent naturellement sa plus grande contribution au complot mondial de la Confrérie. Ils ont déjà infiltré plusieurs groupuscules politiques et fonctionnent jusqu'ici à merveille.

Le Dr Dieter est paranoïaque et quitte rarement le centre de recherches, de peur d'être reconnu. Il est irrité par son ouverture au public et s'en est souvent plaint auprès d'Edward Chandler. Il ne supporte pas Curtis Webb, directeur du bureau de NWI à San Francisco, qu'il considère comme un idiot qui se mêle de tout. Hans Dieter prévoit de lui faire découvrir « par mégarde » certains secrets du groupe afin de donner à Edward Chandler une bonne raison de l'éliminer... et pouvoir ainsi poursuivre ses expériences en paix.



Dr Hans Dieter

65 ans, scientifique de génie complètement fou

FOR	30
DEX	40
POU	30
CON	35
APP	30
ÉDU	100
TAI	35
INT	110

Points de vie : 7
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 6

Combat

• Esquive	20 % (10/4)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3-1 points de dégâts	

Compétences

Anthropologie	25 % (12/5)
Archéologie	20 % (10/4)
Bibliothèque	95 % (47/19)
Histoire	20 % (10/4)
Médecine	85 % (42/17)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Naturalisme	90 % (45/18)
Premiers soins	75 % (37/15)
Réparations électriques	95 % (47/19)
Réparations mécaniques	95 % (47/19)
Sciences	
(astronomie)	35 % (17/7)
(chimie)	90 % (45/18)
(géologie)	85 % (42/17)
(pharmacologie)	85 % (42/17)

Langues

Allemand	100 % (50/20)
Anglais	60 % (30/12)



Le retour du Dr Dieter

Pendant que les investigateurs enquêtent dans la zone de sécurité, la porte s'ouvre et un petit homme aux cheveux blancs, vêtu d'une blouse de laboratoire entre. Si les personnages se trouvent dans l'un des laboratoires, il sera accompagné de son assistant Phillip Jurgens ; s'ils sont dans les quartiers du docteur ou dans la salle d'opérations, il sera seul puisque personne n'est autorisé à y entrer.

Hans Dieter s'attend à tout, sauf à rencontrer des étrangers dans la zone de sécurité et encore moins dans sa zone réservée (dont l'accès devrait être verrouillé). Cependant, il est si distrait et étourdi que les investigateurs peuvent lui faire avaler n'importe quelle excuse avec un test de *Baratin* puis sortir tranquillement. Ce n'est que quelques heures plus tard qu'il commence à avoir des doutes.

Si les investigateurs ne sont pas assez beaux parleurs pour embobiner le docteur, ce dernier commence à les questionner avec une insistance croissante. Il parle de plus en plus fort, de sorte que Phillip Jurgens intervient en leur faveur et convainc Hans Dieter qu'ils sont tout simplement victimes des circonstances, même si les apparences semblent contre eux. Les investigateurs se réjouiront certainement de l'assistance inattendue d'un tiers, chose assez rare ces derniers temps.

Il leur propose de les ramener à leur groupe de visiteurs et en profite pour se présenter, dans l'espoir d'obtenir leur nom ou d'autres informations potentiellement utiles (en particulier où ils logent).

Recherches concernant Hans Dieter

Les investigateurs qui ont rencontré le Dr Dieter et ceux à qui ils ont raconté leur rencontre peuvent faire un test majeur sous INT à la fin de la visite ; ou un test avec un dé bonus sous *Sciences (criminalistique)*. Ils se souviennent alors avoir entendu un nom similaire lors d'une affaire judiciaire au début des années 1920, un procès pour meurtre étrange et retentissant en Allemagne. Ils peuvent dénicher des archives avec un test de *Bibliothèque*.

- 23 août 1920, Allemagne. Un certain Dr Dieter Heinmann est condamné et incarcéré dans une prison de haute sécurité en attendant son exécution. Il a été reconnu coupable de plusieurs meurtres dans le but de mener des expériences chirurgicales grotesques. Les détails et la nature des expériences n'ont pas été révélés par la justice ni par la police.
- 14 septembre 1920, Allemagne. Le Dr Heinmann a trouvé un moyen, au beau milieu de la nuit, de s'échapper de sa cellule de haute sécurité et surveillée. Hormis quelques dessins étranges tracés à la craie sur le mur, la police ne dispose d'aucune preuve exploitable. (Si les investigateurs savent comment le baron Hauptmann est entré en possession de *De Vermis Mysteriis* à l'époque, ils peuvent avoir une *Idée* de la personne qui se cache derrière cette extraction. Le baron Hauptmann a en effet créé un *Portail* pour entrer dans la cellule puis en sortir avec le Dr Heinmann, après l'avoir recruté pour aider la Confrérie. Une fois dehors, il a détruit le *Portail*.

Actionnement de l'alarme

Phillip Jurgens, l'assistant du Dr Dieter, n'est pas ce qu'il semble être à première vue. Il fut employé du Trésor pendant plusieurs années, mais sa fonction ne se limitait pas à la gestion des finances dans les années 1920 ; il était rattaché au *Bureau of Investigation*, ancêtre du FBI.

Depuis trois ans, il exerce une profession toute nouvelle à son époque, espion industriel indépendant. Il se fit embaucher par NWI et devint l'assistant du Dr Dieter. Après avoir découvert assez de secrets pour prendre sa retraite, il était sur le point de partir lorsqu'il découvrit des documents impliquant la direction du groupe dans des accords, activités et complots illégaux et immoraux.

La taupe

Suite à ces découvertes, Phillip Jurgens mit ses projets personnels de côté et tenta de rassembler suffisamment de preuves pour permettre au gouvernement de mettre un terme aux activités du groupe.
Peu après la visite des investigateurs (probablement le soir même), ils reçoivent un appel de Phillip Jurgens qui souhaite s'entretenir avec l'un d'entre eux. S'il n'a rencontré aucun investigateur, il en aura reconnu un dans le groupe de visiteurs. Idéalement, il s'agit d'un personnage du **chapitre II** ou **VII**, directement lié à NWI dans une affaire passée.
Il demande à le rencontrer dans un restaurant proche de l'institut (il accepte la présence d'un autre investigateur avec un test de *Baratin*).

La conversation

Phillip Jurgens attend très discrètement dans l'établissement et salue l'investigateur comme s'il croisait par hasard une vieille connaissance, au point qu'il était assis à une table individuelle et que le serveur lui propose une autre table à l'arrivée inopinée de son ancien camarade/voisin/collègue ou autre.
La conversation est aussi furtive que possible et il jette régulièrement des regards autour de lui. Il cite de manière désinvolte les curiosités de la région, murmurant entre deux morceaux de phrase les informations qu'il veut réellement transmettre. Il pose des questions triviales à l'investigateur, mais il est clair que son objectif est de jauger ce qu'il sait déjà.
Les informations principales de Phillip Jurgens sont les suivantes :

- La vérité sur ses agissements, tant que cela ne lui nuit pas. Bien sûr, il tait ses activités préalables d'espionnage industriel et présente les choses comme la découverte, dans le cadre de ses activités, de documents impliquant le Dr Dieter et la direction de NWI dans un complot mondial.
- Apparemment, les groupuscules sont coordonnés aux endroits les plus variés, pour entreprendre des attaques le même jour, désigné comme le « Jour de la Bête ».
- Ce jour est prévu vers la fin septembre de cette année.
- Il craint que le Dr Dieter ne soupçonne ses intentions réelles, mais il souhaite obtenir d'autres renseignements incriminants et probants avant de baisser le masque.
- Jusqu'ici, il n'a pu établir que des notes personnelles qu'il a rassemblées dans une serviette en cuir qu'il compte « oublier » après le repas.
- Il mentionne le numéro d'une autorité fédérale à Washington, pour y joindre un certain **M. Albertson**, ancien responsable de Phillip Jurgens. Il leur suffit de mentionner son nom, ainsi que la référence « Lac Michigan » pour être sûrs d'être pris au sérieux. M. Albertson pourra confirmer le passé de Phillip Jurgens.
- Il déclare à l'investigateur qu'il le rappellera dans trois ou quatre jours au plus tard et quitte en toute hâte l'établissement, oubliant ainsi sa serviette.

Le zombie commandé

Effectivement, Phillip Jurgens appelle dès le lendemain soir, tard, révélant que sa couverture ne tient probablement plus ; il a besoin de l'aide des investigateurs. Il a réussi à obtenir quelques badges qui évitent le déclenchement du système de sécurité de l'institut et souhaite rencontrer les personnages à la nuit tombée près du laboratoire, afin de l'aider à rassembler des documents compromettants. Ils doivent l'aider à maîtriser le Dr Dieter si ce dernier devait intervenir et poser des problèmes.
Si l'investigateur qui parle au téléphone avec Phillip Jurgens s'est déjà entretenu avec lui, quelque chose dans son comportement lui paraît étrange (*Psychologie*).
Si les investigateurs décident d'honorer leur rendez-vous, ils rejoignent un Phillip Jurgens portant un chapeau et un manteau. Ce dernier leur explique qu'il monte dans le prochain train pour Washington dès qu'ils auront fini.
Malheureusement, Hans Dieter a eu vent des plans de Phillip Jurgens la veille et l'a transformé en Fils de la Terreur. Sous son chapeau, il porte une tonsure et une cicatrice fraîche d'environ 15 centimètres de long. Le docteur n'a pas eu le temps de programmer complètement son nouvel esclave zombie et a donc introduit un mécanisme d'autodestruction. Si les investigateurs démasquent sa double personnalité et touchent la cicatrice, le mécanisme se déclenche. Dans ce cas, le corps de Phillip Jurgens se convulse, ses tempes se mettent à fumer et son cerveau bout comme dans un autocuiseur, jusqu'à ce que la chaleur générée fasse fondre son crâne. Le spectacle de cette mort affreuse coûte 1/1D6 points de SAN.

Homme contre machine (Robot 3W-VI)

Les investigateurs n'auront aucune difficulté à entrer dans le bâtiment, car le Dr Dieter leur a tendu un piège. Il s'est caché dans un coin du couloir et dirige le gros robot 3W-VI vers les investigateurs, pendant que le malheureux Phillip commence sa phase de destruction.



Phillip Jurgens
32 ans, espion industriel à l'élan patriote

FOR	75
DEX	80
POU	60
CON	75
APP	65
ÉDU	80
TAI	70
INT	70

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 12

Combat

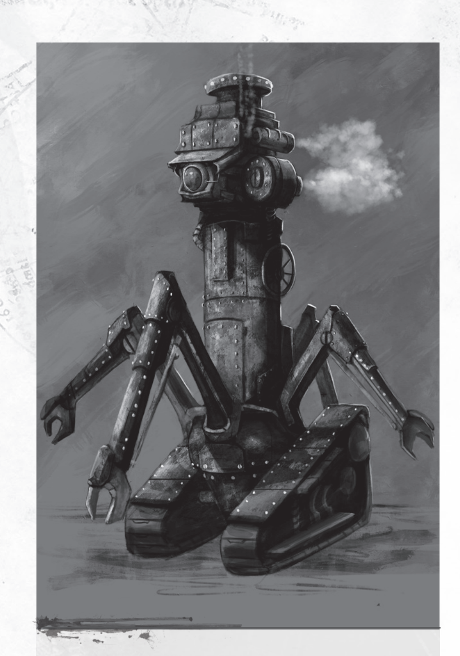
• Esquive	85 % (42/17)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3 + 1D4 points de dégâts	

Compétences

Bibliothèque	55 % (27/11)
Conduite	75 % (37/15)
Discrétion	75 % (37/15)
Écouter	80 % (40/16)
Grimper	80 % (40/16)
Naturalisme	65 % (32/13)
Pickpocket	75 % (37/15)
Pister	40 % (20/8)
Premiers soins	95 % (47/19)
Psychologie	50 % (25/10)
Sciences	
(chimie)	75 % (37/15)
(géologie)	55 % (27/11)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Anglais	80 % (40/16)



Robot 3W-VI

FOR 200
TAI 125

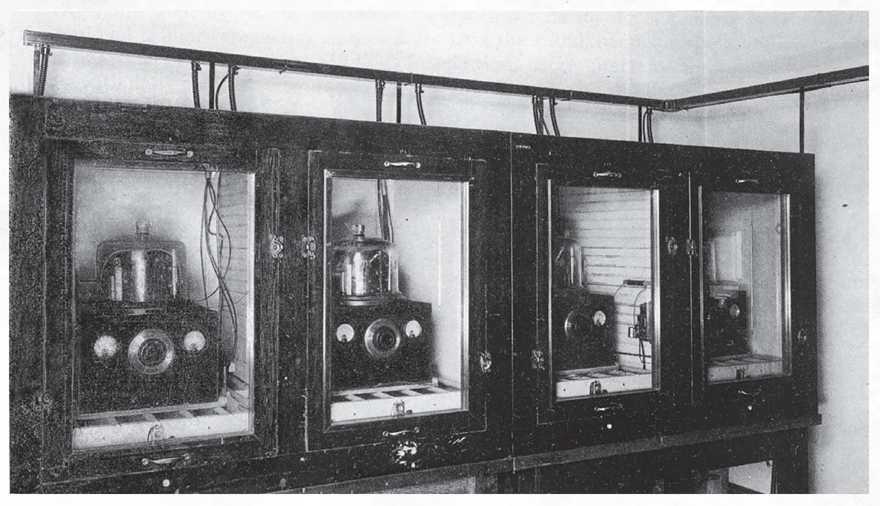
Points de vie : 100
Impact : +3D6
Carrure : +4
Mouvement : 5
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 0

Combat
Attaques par round : 1/4
Options de combat rapproché : Le robot attaque à distance avec son rayon de la mort et passe dès que possible au corps à corps avec ses quatre pinces.

Armes :
- Combat rapproché 25 % (12/5)
  *Pinces 1D6 + 3D6 points de dégâts**
- Combat à distance 20 % (10/4)
  Rayon de la mort 1D10 points de dégâts

Armure : l'appareil est construit dans un métal solide qui ne prend que des dégâts minimaux pour les armes. Une réussite critique avec une arme à feu correspond à un élément structurel important et partiellement découvert ayant été touché (par exemple une jointure ou un circuit), ce qui rend la fonctionnalité du robot inutilisable (au choix du Gardien). Un seau d'eau ou un extincteur peut entraîner un court-circuit complet avec une probabilité de 10 % par seau ou par round d'utilisation d'un extincteur ou tuyau d'arrosage dirigé directement sur le robot.

Perte de Santé Mentale
Voir le robot peut faire perdre 0/1D3 SAN.
* Une fois l'investigateur saisi par le 3W-VI, il subit des dégâts à chaque round jusqu'à ce qu'il parvienne à se libérer avec un jet de FOR.



Explosif dissimulé.

Le robot 3W-VI est un prototype de robot industriel, qui présente certaines fonctionnalités destructrices. Il est télécommandé par radio sur une portée de 300 mètres, mais les obstacles physiques bloquent la transmission. La télécommande radio est un petit boîtier qui tient dans la main, avec une boucle métallique servant d'antenne. Une dizaine de petits commutateurs non étiquetés sont alignés sur l'avant du boîtier.

Le robot est un cylindre métallique de plus de deux mètres de haut, qui se déplace relativement rapidement sur un sol plan grâce à des chenilles motorisées, mais qui aurait un peu plus de difficultés en extérieur. Il est presque capable de tourner sur place. Ses quatre bras télescopiques sont munis de pinces et un petit rayon de mort est encastré dans la partie supérieure du cylindre.

Le Dr Dieter ne se montre que pour les nécessités de la commande ; les attaques à distance avec des armes à feu ont un dé de malus lorsque le robot bloque la ligne de vue sur le docteur. Il tient la télécommande dans la main, tout aussi difficile à toucher que lui-même. S'il est touché, Hans Dieter tente de trouver refuge dans la relative sécurité de sa salle d'opérations.

Le dernier combat du Dr Dieter

Si le docteur parvient à se sauver dans la salle d'opérations, il renverse les cages à rats dans sa hâte d'atteindre le commutateur du dispositif d'autodestruction ; peu importe pour le jeu que les animaux soient libérés ou non. Le commutateur est relié à un dispositif d'allumage temporisé, avec une charge explosive suffisante pour faire sauter le laboratoire et tout ce qui se trouve dedans.

Hans Dieter n'hésitera pas un instant à l'actionner, ce qui fait hurler les sirènes et clignoter les témoins. Si les investigateurs le suivent, ils le retrouvent accroupi près du commutateur, tandis que les rongeurs difformes détalent dans la pièce, en sautant ou en rampant. Le docteur tente par tous les moyens de tenir les personnages éloignés du commutateur ; ils ne disposent que de trois minutes avant l'explosion. S'ils arrivent à s'en approcher, ils peuvent essayer de désarmer le système de mise à feu en retirant les fils adéquats avec un test de *Électricité* ; tout échec entraîne une explosion immédiate, le relais de temporisation ayant été ponté.

Si les investigateurs ne tombent pas dans le piège du Dr Dieter, mais que ce dernier pense que ses projets sont en danger, il fera sauter les laboratoires de recherches de NWI au moment qui lui semblera opportun.



Guerre contre la Terreur

Après leur confrontation avec le Dr Dieter, les investigateurs :

a) devraient toujours être en possession des documents de Phillip Jurgens
b) disposent ou non des originaux du Dr Dieter, en fonction de leurs investigations
c) disposent ou non du schéma électrique du Dr Dieter (qui sortirait une grosse épine du pied)

En fonction des documents rassemblés, trois méthodes différentes s'offrent aux investigateurs concernant les Fils de la Terreur :

1) ils peuvent les ignorer
2) ils peuvent tenter de se débarrasser seuls de cette menace
3) ils peuvent rassembler toute l'aide possible pour les combattre

Méthode 1

Si ces informations ne sont pas transmises au gouvernement et que les investigateurs n'agissent pas, les attaques auront lieu comme prévu, causant de graves destructions et de nombreuses victimes.

Méthode 2

Si les investigateurs disposent des documents de Phillip Jurgens et du schéma électrique, ils peuvent vouloir s'occuper seuls de cette menace, en particulier s'ils ont un passé militaire, policier ou criminel et qu'ils sont particulièrement téméraires. Il faut néanmoins garder à l'esprit que les personnes dotées d'un implant doivent être approchées de près pour leur faire exploser la tête. De plus, les Fils de la Terreur sont disséminés dans le monde entier, ce qui demande du temps et de l'argent.

Si un grand nombre de personnages des trois groupes de départ sont encore aptes au service, cette variante pourrait être l'occasion de les utiliser pour le grand final.

Le Gardien devra donc improviser toute une série de rencontres adéquates pour chaque investigateur. Chaque terroriste liquidé fait gagner 1D2 points de SAN au personnage actif. D'ici au Jour de la Bête, chaque personnage ne doit pas disposer de plus d'une occasion d'agir par semaine.

Méthode 3

Si les investigateurs ne disposent pas du schéma électrique, mais qu'ils ont mis la main sur les documents originaux du docteur, il serait pertinent de les transmettre à M. Albertson de Washington. Le gouvernement pourrait s'atteler efficacement au combat contre les Fils de la Terreur sur le territoire national. Sur le plan international, les documents mentionnent les anarchistes, les rebelles, les extrémistes et les combattants de la liberté dotés d'implants et d'explosifs.

Si les investigateurs ne disposent que des notes de Phillip Jurgens, M. Albertson charge son collaborateur **David Vincent** du dossier « quels que soient les coûts et avec permis de tuer ». David Vincent est un homme objectif et ouvert ; il n'a qu'un seul défaut si l'on peut le qualifier ainsi : il est intimement persuadé que toutes les choses étranges et non naturelles qui se passent trouvent leur origine dans des complots extraterrestres visant à conquérir la Terre.

Dès que David Vincent parle aux investigateurs et qu'une mention d'étrangeté surgit dans la conversation, il crache sa théorie. Si les personnages le cernent bien (*Psychologie*), ils peuvent entrer dans son jeu et ajouter aux Fils de la Terreur une touche d'extraterrestres fictifs. David Vincent fera alors pression sur tous les leviers dont il dispose afin d'éliminer cette « menace pour l'humanité ».

S'ils sont en possession du schéma électrique, des agents du Trésor triés sur le volet seront mandatés pour voyager dans le monde entier et faire exploser la tête des Fils de la Terreur ; sinon ils recourent aux méthodes traditionnelles.

Si les États-Unis sont épargnés par les attaques terroristes, chaque investigateur gagne 1D6+6 points de SAN et les autorités peuvent également les récompenser de leur implication patriotique en leur versant 2000 dollars chacun. Si les attaques sont évitées, non seulement aux États-Unis, mais aussi dans le reste du monde, chaque investigateur gagne 2D6+6 points de SAN.

Si les personnages ont transmis des informations à M. Albertson ou à David Vincent concernant le temple de Rhon Paku (voir **chapitre XIV**), ils s'efforceront de les utiliser et d'avertir les gouvernements des pays concernés.

À la fin du chapitre XV…

Les investigateurs ont connaissance de l'origine des Fils de la Terreur et ont pu, espérons-le, prendre les mesures nécessaires pour les contrer.

Si le calendrier le leur permet, ils peuvent se rendre à Chicago pour en apprendre un peu plus sur le chef de NWI. Le Gardien peut recourir aux informations du premier tome de la campagne.

Cela mis à part, les investigateurs ont toujours le même impératif : se rendre en Égypte pour empêcher le Jour de la Bête. Le voyage devrait les faire passer par New York.



Fils de la Terreur ou attaque préventive de David Vincent ?

Regionalia Cthuliana

San Francisco

La ville de la Baie

San Francisco a toujours été une ville bien particulière, ses diverses singularités la démarquant du reste des États-Unis ; qu'elle soit épargnée par les secrets du Mythe de Cthulhu eut tenu du miracle. Peuplée par 500 000 habitants dans les années 1920, ce chiffre atteignit les 634 000 en 1930. Cette ville n'est pas seulement le théâtre de l'un des derniers chapitres de la campagne de la *Bête*, elle offre également de nombreux points de départ pour d'autres aventures et scénarios.
La ville se trouve sur une péninsule comprenant toute une série de collines (47 dans la ville) qui finissent en dunes de sable sur la côte.
On dit que San Francisco fut construite sur sept collines : Telegraph Hill, Nob Hill, Russian Hill, Rincon Hill, Mount Sutro, Twin Peaks et Mount Davidson.

La Bay Area

San Francisco n'est qu'une ville parmi d'autres dans la Bay Area. Les quelque 80 villes de la baie furent fondées comme des entreprises commerciales. La personnalité de chacune se développa autour des industries qui avaient conduit à leur création. La baie a alternativement relié et éloigné les villes établies sur ses côtes. En effet, la fierté régionale s'opposait aux enjeux liés à la concurrence en matière de navigation, influençant grandement les relations civiques entre les communautés. Dans les années 1920, les villes de la baie avaient plus ou moins fait cause commune.

Aperçu historique

La formation de la baie

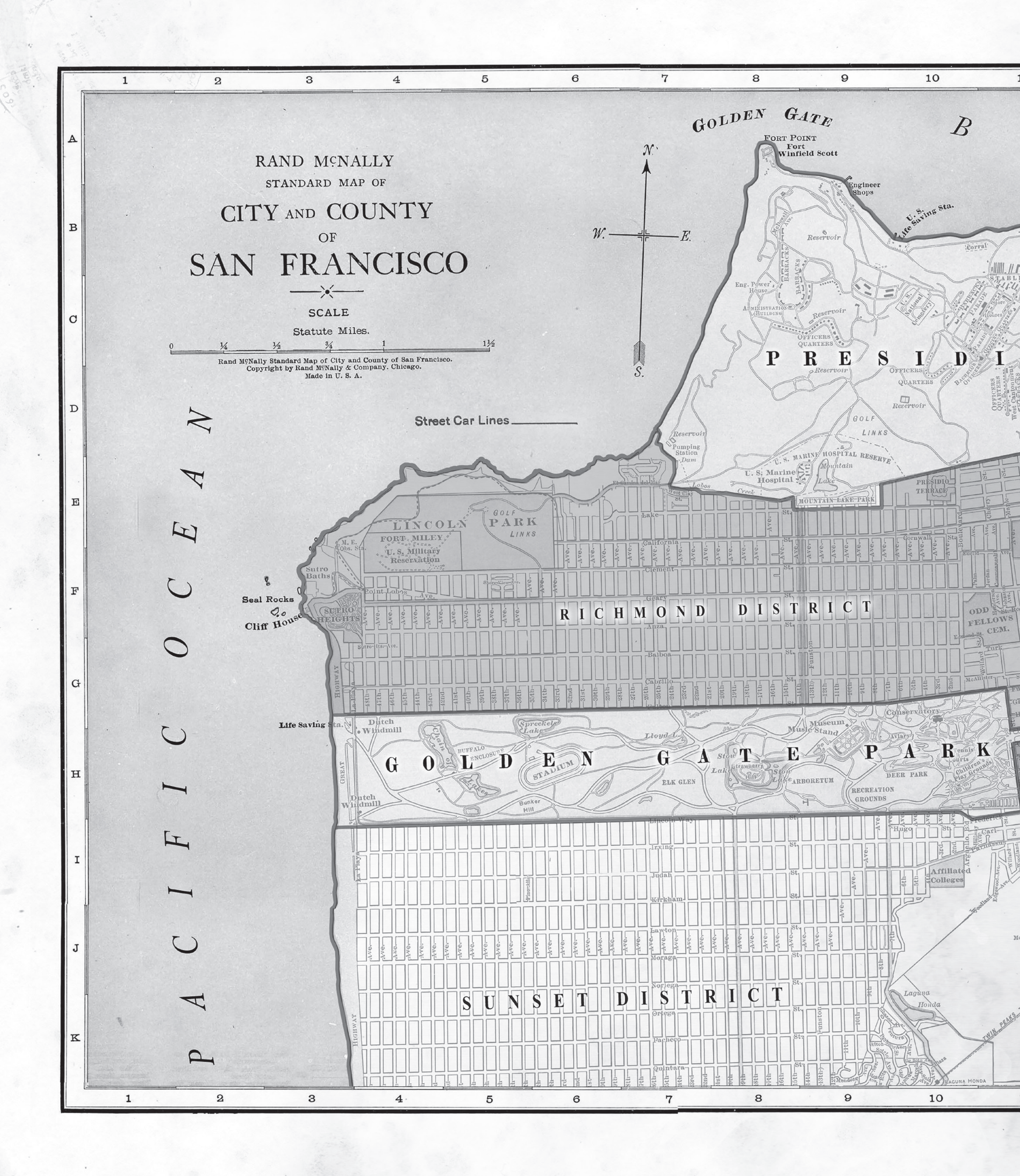
La baie de San Francisco était à l'origine une vallée, située entre les chaînes de montagnes de la Californie. Durant des millions d'années, la vallée fut abritée de l'océan par la bande de terre élevée que constituait la péninsule de San Francisco. Les collines d'Oakland à l'est bloquaient en outre les cours d'eau descendant la chaîne de la Sierra Nevada. Les eaux se frayèrent finalement un chemin dans la vallée par le détroit de Carquinez, débouchant dans le détroit du Racoon entre Angel Island et Tiburon Island, dans ce qui est de nos jours le comté de Marin, dans le bassin du Golden Gate. Elles se jetèrent finalement dans l'océan pacifique, à environ 25 kilomètres de la côte actuelle, alors occupée par les îles Farallone. La période glaciaire amena les eaux qui emplirent la baie, il y a environ 100 000 ans. Elles se retirèrent par la suite, et ne reprirent leur place que lors de la dernière période glaciaire, il y a environ 10 000 ans, dessinant les contours de la baie telle qu'on la connaît aujourd'hui.
Peu d'endroits de la baie atteignent une profondeur supérieure à sept mètres, à l'exception notable du Golden Gate, qui plonge à plus de 100 mètres. La baie s'étend au sud jusqu'à Palo Alto, à l'est jusqu'à Fremont et atteint au nord la baie de Suisun, où elle rejoint l'embouchure de la rivière Sacramento.
Les rivages sont bordés de chaînes de collines escarpées, contre lesquelles se blottit l'omniprésent brouillard qui caresse et enveloppe la côte. La brume empêche bien souvent la visibilité, mais répercute les sons sur de grandes distances. La baie accueille des centaines de variétés de poissons, d'oiseaux et de mammifères marins. On y trouve également des requins, allant de petits spécimens à des individus de près de trois mètres, qui chassent dans les courants traîtres du Golden Gate. Parfois, des baleines sont surprises par la marée et s'échouent sur le rivage. Les lits de coquillages du nord et du sud se rejoignent dans la baie, mais leur importance a été largement diminuée par des dizaines d'années d'exploitation forcenée.

1579 – Sir Francis Drake

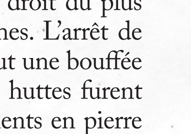
Lors de son tour du monde, le célèbre marin et pirate anglais accosta en 1579 dans la baie de San Francisco, à qui il donna le nom de Nouvelle Albion, mais qu'il quitta aussitôt. Les Indiens **Muwekma Ohlone** (« peuple de l'ouest »), plus de 10 000 personnes d'une quarantaine de tribus autonomes de chasseurs et de cueilleurs, ne furent pas inquiétés.

1775 – L'arrivée des Espagnols

En 1775, les Européens réapparurent dans la région, la cartographièrent et s'y installèrent. Les Espagnols étendirent leur territoire vers le nord, le long de la côte. Ils bâtirent le fort militaire du Presidio et la Mission Dolores des Franciscains, l'une des plus anciennes églises de la Mission de Californie. Le peuple Ohlone fut rapidement évangélisé. Il n'est pas exclu que les missionnaires, qui ne faisaient pas dans la dentelle, soient entrés en contact avec des rites païens et les aient consignés dans des écrits gardés secrets.
La région devint la partie nord de la Nouvelle-Espagne et prit le nom d'Alta California.
À partir de 1821, la Californie devint une province du Mexique, devenu indépendant. Le commerce avec les Américains fleurit. C'est à partir de ce moment que les bateaux de Boston accostèrent dans les ports de la côte californienne ; les trappeurs et chasseurs américains s'enfonçaient toujours plus dans les terres.


RAND McNALLY
STANDARD MAP OF
CITY AND COUNTY
OF
SAN FRANCISCO
SCALE
Statute Miles.
0 ¼ ½ ¾ 1 1½
Rand McNally Standard Map of City and County of San Francisco.
Copyright by Rand McNally & Company, Chicago.
Made in U. S. A.
Street Car Lines
N.
W.
E.
S.
GOLDEN GATE
FORT POINT
Fort Winfield Scott
Engineer Shops
U. S. Life Saving Sta.
Reservoir
PRESIDI
GOLF LINKS
U. S. MARINE HOSPITAL RESERVE
U. S. Marine Hospital
Mountain Lake
MOUNTAIN LAKE PARK
PRESIDIO TERRACE
PACIFIC OCEAN
LINCOLN PARK
GOLF LINKS
FORT MILEY
U. S. Military Reservation
Sutro Baths
Seal Rocks
Cliff House
SUTRO HEIGHTS
RICHMOND DISTRICT
ODD FELLOWS CEM.
Life Saving Sta.
Dutch Windmill
GOLDEN GATE PARK
STADIUM
Spreckels Lake
Lloyd L.
Museum
Music Stand
Conservatory
Stow Lake
ELK GLEN
ARBORETUM
DEER PARK
RECREATION GROUNDS
Bunker Hill
Affiliated Colleges
SUNSET DISTRICT
Laguna Honda
TWIN PEAKS
LAGUNA HONDA
HIGHWAY
GREAT HIGHWAY
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A B C D E F G H I J K


MARINA
FORT MASON MILITARY RESERVATION
FISHERMAN'S WARF
NORTH
TELEGR. HILL
RUSSIAN HILL
PACIFIC HEIGHTS
CHINA TOWN
BEACH
FINANCIAL DIST.
NOB HILL
DOWNTOWN
incl. Civic Center
WESTERN ADDITION
LAUREL HILL CEMETERY
CALVARY CEMETERY
MASONIC CEMETERY
SOUTH OF MARKET
HAIGHT
CASTRO DIST.
MISSION DIST.
POTRERO HILL
TWIN PEAKS
BLACK POINT
Ferry
S. P. CO. PASS. FERRY SLIPS
Building
Mission Rock
Central Basin
CHINA BASIN
WAREHOUSE, GROCERS TERMINAL
A. T. & S. F. FREIGHT FERRY SLIP
S. P. FREIGHT SLIP
W. P. Freight Sli
ALAMO SQUARE
JEFFERSON SQUARE
ALTA PLAZA
LAFAYETTE SQUARE
LOBOS SQUARE
City Hall
U.S. General Hospital
Fine Arts Palace
1098H



Pour diverses raisons, les Mexicains n'étaient pas très appréciés ; les habitants de l'Alta California se rebellèrent en 1846 et firent de Don José Castro leur commandant. Une guerre menaçait entre les États-Unis et le Mexique à cette époque en raison de l'annexion du Texas. Les Californiens prirent leur indépendance et déclarèrent la constitution de la République de Californie.

1849 – La ruée vers l'or
En 1846, la Californie fut occupée par les États-Unis, puis revendiquée en 1848, à la fin de la guerre avec le Mexique.
Cette même année, de l'or fut découvert dans la Sierra. Les tentatives visant à conserver cette découverte secrète échouèrent lamentablement et San Francisco devint la porte d'entrée de cet eldorado. En moins d'un an, plus de 50 000 personnes affluèrent pour chercher fortune (plus de 100 000 en tout). La ville se mit à croître sans limites ; le chaos régnait. Les chercheurs d'or volèrent bien sûr le peu de terres qui restait au peuple Ohlone.
Avec la croissance de la ville, les collines furent aplanies et la terre excavée fut jetée dans la baie. Les bateaux abandonnés par ceux qui avaient renoncé à trouver de l'or furent utilisés comme logements de fortune, saloons et même prisons.
Bay Street marque la ligne de côte d'origine vers le nord.
En 1850, la Californie devint un État fédéral des États-Unis, avec Sacramento comme capitale. Les tentatives des citoyens de San Francisco d'appliquer une forme d'ordre public amenèrent à la création des Comités de Vigilance qui gérèrent jusqu'en 1856 le droit du plus fort et les vagues de crimes. L'arrêt de la ruée vers l'or en 1854 fut une bouffée d'air frais et les tentes et huttes furent remplacées par des bâtiments en pierre de style victorien.

1858 – Le petit Paris de l'ouest
À peine la ruée vers l'or terminée, qu'un filon d'argent fut découvert ; San Francisco connut un nouveau sursaut. Un « tramway » fut mis en place dans la ville, reliée à l'est par le Pony Express. Le premier train desservit San Francisco en 1869.
En 1870, San Francisco était la dixième plus grande ville des États-Unis. Les artistes se l'approprièrent et le Palace Hotel ouvrit ses portes en 1875. En utilisant de la terre et de l'eau déplacées pour l'occasion, le Golden Gate Park fut aménagé sur des dunes de sable, signe de la culture de la ville.

18/04/1906 – Le grand tremblement de terre
Un puissant tremblement de terre, causé par la faille de San-Andreas, surprit la ville au petit matin. La zone au sud de Market fut rasée et des incendies se propagèrent sur les ruines et les bâtiments qui étaient restés debout. Les pillages se multiplièrent et la loi martiale fut décrétée.
Les cendres fumaient encore lorsque la reconstruction fut entreprise. Pour ne pas effrayer les investisseurs, le tremblement de terre fut minimisé dans les médias et le feu fut désigné plus ou moins comme le seul responsable de la destruction de la ville.



L'hôtel de ville après le grand tremblement de terre.

1910 – Angel Island
Avec Angel Island, San Francisco dispose à partir de 1910 de sa propre version de l'Ellis Island de New York. Cette île sert d'écluse pour les immigrants du monde entier. Elle sert également de prison pour les centaines d'immigrants chinois.

1914 – L'exhumation massive
En 1900, le conseil municipal fit voter une loi qui interdisait l'enterrement de corps humains au sein de la ville, en raison de sa surface limitée (onze kilomètres sur onze). En 1914, le comité de santé publique ordonna que les tombes fussent vidées et déplacées. Une étude des lois de la ville révéla que tous les cimetières intérieurs violaient les ordonnances de répartition des zones et, de fait, devenaient sujets à l'expulsion. L'une des raisons qui aboutirent à l'arrêté d'exhumation fut une multiplication des plaintes à propos des cimetières, qui devenaient des lieux de rencontres pour des personnes douteuses et accueillaient des activités obscènes ou délictueuses, comme des réunions d'alcooliques, des orgies ou des violations de sépultures. Lors de la transformation su cimetière du Golden Gate entre Clement Street et la 33e Avenue, propriété de la ville, en terrain de golf, on laissa en place -sous les greens - des centaines de cadavres de l'époque de la ruée vers l'or. Seules les pierres tombales furent déplacées et utilisées pour construire une digue au Parc Aquatique. Les cimetières luttèrent contre les ordonnances jusqu'en 1937, mais les organisations des Odd Fellows, des francs-maçons et des Nevai Shalome commencèrent à s'exiler volontairement sur des terrains à Colma. Le mouvement perpétuel de dépouilles humaines a engendré des cas inévitables de vols de cercueils et de pillages de tombes, et ce avant même que ne commencent les manœuvres d'exhumation.

1915 – Exposition internationale Panama-Pacific
En 1915, San Francisco fêta son rétablissement des dommages causés par le grand incendie de 1906, avec une foire internationale décrite sous les termes suivants : « la plus somptueuse révélation des beautés jamais vues sur Terre ». Elle se déroula du 20 février au 4 décembre. Implantée dans un amphithéâtre naturel de cinq kilomètres de large sur le rivage du district de la Marina, entre le Presidio et le Fisherman's Wharf, la foire comptait onze grands palais d'exposition, des halls qui accueillaient 24 nations et 43 États, une

piste de course, et une zone de divertissements comprenant des manèges et des jeux de hasard et d'adresse. Parmi les attractions se trouvait le Palace Of Fine Arts, un musée des musées avec des salles dédiées à tous les pays participant à la foire. Le Palace ressemblait à une fausse ruine mélancolique de style néoclassique, partiellement entourée de colonnes. Il fut conçu par l'architecte local Bernard Maybeck. Bien que la foire ait été démantelée pour laisser place à des zones résidentielles, le Palace fut conservé comme monument commémoratif, étrange monument anachronique qui apporte une touche d'onirisme dans un paysage moderne.



1925 – Une étrange découverte apportée par les flots

L'océan Pacifique recrache une grande variété de déchets étranges sur les côtes de la Californie du Nord. La plus étrange des découvertes se produisit en 1925, à trois kilomètres au nord de Santa Cruz (près de cent kilomètres au sud de San Francisco). La carcasse d'une créature serpentine de douze mètres de long, dotée d'un museau pointu dénué de dents et de plusieurs paires d'embryons de pattes d'éléphant, fut photographiée et examinée par les experts du Centre océanographique Hopkins de Monterrey (voir *Université de Stanford*), qui ouvrirent un débat quant à son origine. Certains maintinrent que cette créature était un spécimen de *Berardius bairdi*, une espèce extrêmement rare de cétacé, d'autres avancèrent que les restes étaient d'origine préhistorique, conservés par un glacier qui avait fondu en descendant le Pacifique du nord au sud. La presse lia cette carcasse aux évocations de serpents de mer qui avaient fleuri des dizaines d'années durant le long de la côte allant de Monterrey à la plage de Stinson dans le comté de Marin. Des marins expérimentés laissèrent entendre que le spécimen n'était qu'un membre parmi d'autres de cette espèce.

Climat

Le climat est tempéré et la végétation reste verte tout au long de l'année. La température moyenne est de 15 °C en été et de 10 °C en hiver. La pluie est une menace qui plane constamment. San Francisco reçoit une moyenne annuelle de 52,13 cm de pluie, avec les orages hivernaux réguliers qui apportent 9,14 cm mensuels. La géographie est très variée tout autour de la baie : les collines ondulantes au sud et à l'est et les vallées densément boisées du nord contrastent de façon saisissante avec la pointe de la péninsule de San Francisco et ses paysages de désolation lunaire, constitués de dunes de sable et de broussailles.

Toutefois, San Francisco est une ville de microclimats qui se nichent dans des poches situées entre les collines ou le long des criques et des plages ; le temps peut varier du tout au tout. Il est possible de subir une pluie fine à l'ouest des Twin Peaks tandis que la ville elle-même est ensoleillée. Le long de l'océan ou vers Chinatown-North Beach, en particulier, peut être enveloppé par un brouillard épais et cotonneux, tandis que le reste de la ville profite d'une vue dégagée sur la baie. Potrero Hill est appréciée par les artistes et les amateurs de vie de Bohème ; c'est la partie de la ville jouissant du meilleur ensoleillement. La moitié de la colline seulement a été urbanisée et les loyers y sont modérés.

Une légende urbaine prétend que le temps s'égare dans le brouillard. Il existe un grand nombre d'histoires sur des personnes parties pour une promenade solitaire et qui se retrouvèrent au centre d'événements historiques mineurs, comme un célèbre duel, ou entraînés dans une discussion au crépuscule avec un interlocuteur qui s'évanouit dès les premiers rayons du soleil.

Accéder à San Francisco

Les différentes façons d'arriver ou de partir sont aussi nombreuses que variées. Train, automobile, voie maritime ou aérienne et autres moyens de transport peuvent être utilisés par le voyageur désireux de parcourir la ville et ses alentours.

Ports

Le port de San Francisco accueille des navires-cargos et des long-courriers provenant de tous les ports du Pacifique, d'Auckland à l'Alaska, ainsi que de la plupart des ports de l'Océan Atlantique (45 % environ d'origine étrangère). 49 lignes de bateaux à vapeur desservent la baie, dont 30 sont dédiés à l'international. Le reste de la flotte est utilisé pour les liaisons avec les côtes environnantes. Le canal de Panama a réduit de 12 500 kilomètres la distance qu'un navire doit parcourir en provenance de La Nouvelle-Orléans et de plus de 14 200 celle pour rejoindre New York (un gain de temps d'environ quatre semaines). Des millions de tonnes de marchandises et des centaines de milliers de passagers transitent par l'*Embarcadero* chaque année en provenance des quatre coins du globe. San Francisco se targue de posséder 41 quais modernes, 24 kilomètres d'espace d'arrimage et 550 000 m² d'entrepôt. La plupart des autres villes de la baie étant desservies par des navettes basées à L'Embarcadero, la plupart des navires de croisière font naturellement halte à San Francisco.
Des ports d'importance sont également situés dans la partie est de la baie. Le bois, les céréales, le sucre, l'huile et d'autres matières premières constituent le gros des marchandises qui y transitent. La Navy possède une usine d'artillerie et un espace de stockage à *Point Richmond*, un quartier de Richmond dans le comté de Contra Costa, tandis qu'à l'ouest se trouvent ses chantiers navals, implantés sur *Mare Island* près de *Benicia* à « North Bay » (c'est ainsi que l'on nomme les comtés de Marin, Sonoma et Napa, zones relativement isolées au nord de San Francisco).
Deux entreprises locales dominent le commerce du Pacifique tant sur le plan du transport de fret que de passagers. *Matson Navigation* équipe des paquebots luxueux et convoie des chargements de sucre à partir de et vers Hawaï. *Dollar Navigation* doit sa puissance commerciale au commerce avec l'Asie et à la faillite en 1901 de la *Pacific Mail Steamship Line*. En 1924, Dollar Navigation possède une flotte imposante de paquebots qui portent tous le nom d'un président des États-Unis différent et qui proposent des voyages autour du monde.

Chemin de fer

Le terminus du chemin de fer transcontinental est situé à Oakland, avec des arrêts à Sacramento (en venant du nord-est) et Stockton (en venant du sud-est). À partir de la gare d'Oakland Mole, on arrive rapidement à la station de ferry de l'Oakland Long Wharf. On ne peut atteindre directement San Francisco par voie ferrée que par le sud, avec un arrêt à San Jose.
La *Southern Pacific Railroad*, dont le siège est situé dans le Flood Building au 65 Market Street, possède un réseau ferroviaire étendu, mais dans un état plus que discutable. Les accidents dus à des négligences d'ingénieurs ou à l'utilisation de matériaux de mauvaise qualité ne sont pas rares. La Southern Pacific, autrefois surnommée « la pieuvre à quatre bras », qui avait la mainmise sur tout le trafic ferroviaire de Californie, commence à voir son emprise se relâcher, depuis que des coentreprises municipales ont permis, peu après la Première Guerre mondiale, la construction de lignes de chemin de fer électriques et des autoroutes qui relient les villes situées autour de la baie. L'*Oakland, Antioch & Eastern Line* mène à Sacramento, à 145 kilomètres de là.

Distances en kilomètres des principaux ports par rapport à San Francisco

Aden	18 500
Bombay	15 740
Buenos Aires	12 090
Calcutta	14 350
Le Cap	14 350
Congo	14 250
Hambourg	13 380
Le Havre	12 640
Hong Kong	9 800
Honolulu	3 370
Londres	12 940
Manille	10 121
Melbourne	11 330
Nome	4 350
Port-Saïd	15 390
Rio de Janeiro	12 350
Saint-Pétersbourg	12 590
Shanghai	8 930
Singapour	12 070
Valparaiso	8 272
Vladivostok	7 570
Wellington	9 510
Yokohama	7 400


Embarcadero.

Autoroutes
Après 1919, les routes interurbaines destinées à un trafic automobile sûr et rapide ceinturèrent la baie. Deux autoroutes, traitées à l'huile pour combattre la poussière, mais non recouvertes d'asphalte, descendent la péninsule. **Skyline Highway** est parallèle à la côte pacifique et, après avoir traversé Half Moon Bay, débouche sur le village tranquille de Santa Cruz. **Bayshore Highway** suit la côte ouest de la baie à travers le comté de San Mateo jusqu'à San Jose. Dans la partie nord de la baie, le raccourci de **Black Point** part du comté de Marin et traverse ceux de Napa et de Sonoma. Il fournit une alternative intéressante au train ou au bateau pour rejoindre Sacramento.
L'est de la baie est doté d'un système autoroutier complet qui relie Oakland à San Jose et Stockton.
Toutefois, dans nombre de régions plus reculées situées au nord et à l'est de la baie, les routes n'ont jamais été adaptées au trafic routier et y excéder 40 km/h relève de l'inconscience. La route qui contourne la baie est particulièrement longue (160 km) et n'aura pas d'alternative jusqu'à ce que le pont à péage de Dumbarton soit mis en circulation le 15 janvier 1927. Reliant les comtés de San Mateo et d'Alameda, il raccourcit la distance entre San Francisco et Oakland de 24 kilomètres. Il sera suivi par le premier pont de San Mateo en 1929. Ces ponts sont considérés comme des pionniers qui ouvrirent la voie pour les grands ponts du Golden Gate et de l'isthme entre San Francisco et Oakland.

Les rues de la ville
À l'origine, les liaisons nord-sud (Avenues) furent numérotées de 1 à 49 et les liaisons est-ouest (Streets) de A à X.
En 1909, les noms des rues furent ajoutés ; les noms de personnalités connues (politiques, scientifiques, etc.) furent assignés aux « Streets » dans l'ordre alphabétique, tandis que la 1st Avenue devint *Arguello Boulevard*, la 13th *Funston Avenue* et la 49th *La Playa Street*.

Aéroports
Jusqu'en 1927, la seule piste d'atterrissage de San Francisco est Crissy Field, dans le *Presidio*, mais les atterrissages civils, quels qu'ils soient, sont illégaux, sauf cas de force majeure. Quand le premier vol transcontinental atterrit à Crissy Field le 2 juillet 1926, dans une atmosphère de liesse, San Francisco lança un projet destiné à se doter d'un terrain d'aviation municipal. Parmi la multitude de sites envisagés, c'est le Mills Field qui fut retenu. Situé à San Bruno, à 22 minutes au sud de la ville, le long de la Bayshore Highway, le terrain fut réservé pour un bail de trois ans. À partir de sa mise en service le 7 mai 1927, le terrain dut composer avec de nombreux défauts, dont la présence régulière sur ses pistes d'un brouillard épais. En l'espace de quelques mois, ces problèmes découragèrent les compagnies Boeing Air Transport, Western Air Express et Maddux Air Lines. Le célèbre aviateur Charles Lindbergh ne fit qu'ajouter à la mauvaise réputation de l'aérodrome en percutant un autre avion tandis qu'il roulait lentement sur sa piste d'envol enveloppée de brume. Mills Field devint le site permanent de l'aéroport municipal de San Francisco en 1928.
De l'autre côté de la Baie, Oakland remporte un plus franc succès avec son aéroport situé sur Bay Farm Island. Pour son ouverture en juillet 1927, l'aéroport d'Oakland accueillit une course vers les îles d'Hawaï (sponsorisée par James Dole, le roi de l'ananas). Deux concurrents seulement sur les 35 au départ survécurent à la traversée. Cette péripétie fut vite oubliée quand Charles Lindbergh, quelques mois après sa traversée de l'Atlantique en solitaire, vint inaugurer l'aéroport en atterrissant à Oakland le 17 septembre de cette même année. À partir de 1930, la supériorité de l'aéroport s'affirme ; il fut doté de 15 000 m^2 de hangars et d'une zone commerciale en expansion constante autour des terrains, comprenant un hôtel et un restaurant. Entre 1929 et 1930, plus de 50 000 passagers empruntèrent l'aéroport d'Oakland.

Ferries
Les ferries constituent le moyen de transport principal pour traverser la baie. Des bateaux à double pont transportent des centaines de passagers tous les jours à partir du Ferry Building de Downtown ou du quai de Hyde Street à North Beach, à destination du quai de Key Route ou de Mole à Oakland. Les navires empruntent presque constamment les routes entre San Francisco, Oakland, Alameda, Vallejo, Richmond et Sausalito durant la journée, moins fréquemment à la nuit tombée (voir *Se déplacer à San Francisco*).

Ponts
Même si d'âpres débats et des propositions diverses se succédèrent pendant plusieurs dizaines d'années au sujet de ponts qui relieraient les différents points de la baie, la construction du Golden Gate Bridge et du Bay Bridge reliant San Francisco à Oakland ne commença qu'en 1933. Le Bay Bridge est un pont à deux niveaux



Départ des ferries.



Les célèbres Cable Cars.

mis en service le 12 novembre 1936 et destiné à accueillir le trafic routier sur son pont supérieur et des tramways électriques sur son pont inférieur. Le Golden Gate Bridge fut inauguré le 27 mai 1937, trois mois seulement après la chute d'un échafaudage, qui coûta la vie à dix ouvriers qui travaillaient aux dernières finitions de la travée centrale. Le Golden Gate Bridge utilise une longueur de câble suffisante pour faire trois fois le tour de la terre. Il comprend six voies routières et deux passages réservés aux piétons, situés 67 mètres au-dessus des eaux agitées de l'embouchure de la baie. Le pont devint immédiatement le nouveau symbole de San Francisco et l'un des sites touristiques les plus prisés au monde. En trois ans, le pont sonna le glas du système des ferries, même si celui qui reliait San Francisco à Oakland continua de fonctionner jusqu'en 1957. Les ferries seront réhabilités dans les années 1980, essentiellement pour des raisons touristiques empreintes de nostalgie.
Depuis son ouverture, le Golden Gate Bridge est devenu la destination la plus populaire au monde pour se suicider. Plus d'un millier de personnes ont effectué le saut fatal, mais de nombreux autres ont également simulé leur suicide sur le pont avant de prendre une nouvelle identité.

Se déplacer à San Francisco

Il existe une grande diversité de moyens pour se déplacer dans une ville aux reliefs aussi variés que San Francisco et ses alentours.

Cable Cars
Le cable car est la réponse apportée à San Francisco aux obstacles constitués par ses formidables collines. Les voitures à cheval restaient régulièrement bloquées sur les pentes raides des avenues qui gravissaient les collines de Nob Hill et Russian Hill, voire se renversaient, entraînant chevaux et conducteurs dans une terrible chute.
Le cable car fut inventé par l'ingénieur écossais Andrew Smith Hallidie en 1873. Les voitures sont tractées par des fils d'acier toronnés qui courent le long d'une rainure aménagée dans le sol. En bout de piste, le véhicule est libéré du câble et freine ; une plaque tournante permet de faire pivoter le wagon à chaque extrémité de la ligne. La circulation constante des cable cars est assurée par un générateur central. San Francisco possède six lignes de cable car (Clay, Sutter, California, Geary, Presidio et Market), qui couvrent toute la longueur de leur rue respective. Après le désastre de 1906, certaines lignes furent rendues obsolètes par l'utilisation de l'automobile et furent désaffectées lors de la reconstruction de la ville. Toutefois, les cable cars étaient déjà devenus si symbolique de San Francisco que les habitants continuèrent à les maintenir en état de marche, ne serait-ce qu'en témoignage du passé de la ville. Le voyage coûte 10 cents.
Aux heures de pointe, le matin et en début de soirée, les cable cars sont pleins à craquer de voyageurs, dont la plupart restent debout durant le trajet. La vitesse du cable car est constante (14 km/h). À ces heures de pointe sévit un groupe de pickpockets qui prennent position derrière une victime inattentive, la soulagent de ses objets de valeur, puis sautent du véhicule en marche avant de se fondre dans la foule.
Une voiture comporte deux rangées de sièges extérieurs, situés de part et d'autre du gripman (le conducteur), ainsi qu'une cabine vitrée. Le long des rangées de sièges se trouve une barre à laquelle les passagers peuvent s'agripper lorsqu'ils se tiennent debout sur les marchepieds devant les sièges ; ils doivent se presser contre les voyageurs assis quand deux cable cars viennent à se croiser. Aucune femme n'avait le droit de se tenir debout à l'extérieur du cable car. Le conducteur refusait purement et simplement de démarrer aussi longtemps que la dame n'était pas descendue ou qu'un homme ne lui avait pas cédé sa place. Cette interdiction perdura jusque dans les années 1960.

Le chemin de fer municipal
La ville compte également un réseau de trains électriques, ainsi que dix lignes privées gérées par la Market Street Railway Company. Une myriade de lignes forme une grille labyrinthique qui s'étend à travers la ville à partir du Ferry Building, sur Market Street. Le ticket coûte également 10 cents.

Ligne A : des ferries au Golden Gate Park via Market Street et Geary Street.
Ligne B : des ferries à Ocean Street via Market Street et Geary Street.
Ligne C : des ferries vers la 33e Avenue via Geary Street et California Street (Lincoln Park).
Ligne D : des ferries vers le Presidio via Geary Street et Van Ness Street.
Ligne E : des ferries vers le Presidio via Washington Street et Union Street.
Ligne F : du croisement de Market Street et Stockton Street vers les docks via North Beach.
Ligne H : du croisement de Van Ness Street et Bay Street vers le croisement Potrero Street et 25th Street.
Ligne J : des ferries à la 30th Street via le croisement de Market Street et Church Street.
Ligne K : des ferries au Westwood Park via Market Street, Twin Peaks Tunnel, Forest Hill, Parkside, Claremont, St Francis Wood et Ingleside Terrace.

Bus
Dans les années 1920, San Francisco possède seulement deux lignes de bus qui desservent l'ouest de la ville :
Ligne 1 : du croisement de la 25th Avenue et Irving Street au croisement de Fulton Street et 10th Avenue via Ir-

ving Street, 5th Avenue, Judah Street, 9th Avenue et Park Street.
Ligne 2 : du croisement de la 48th Avenue et Kirkham Street au croisement de Cabrillo Street et Great Highway via la 48th Avenue, Lincoln Way et Great Highway.

Ferries
Le ferry est le moyen de transport le plus usité pour circuler dans la baie. Des bateaux à double pont peuvent transporter des centaines de passagers à partir du Ferry Building vers le centre-ville ou depuis le quai de Hyde Street à North Beach, jusqu'au quai de Key Route ou Mole à Oakland. La traversée ne coûte que huit cents par passager et 1,18 $ pour les automobiles. Les bateaux assurent les liaisons entre San Francisco, Oakland, Alameda, Vallejo, Richmond et Sausalito grâce à des rotations quasi permanentes durant la journée. Les voyages s'espacent en soirée, avec un dernier départ fixé à 1 heure du matin. Des bateaux à vapeur effectuent également la liaison jusqu'à Sacramento plusieurs fois par jour ; le voyage dure 8 heures. Quand la brume s'installe, la courte traversée paraît un long voyage dans l'oubli, prisonnier des murs gris de brume dont l'opacité empêche de distinguer la terre de quelque côté que ce soit. Les ferries naviguent alors en se fiant à la cacophonie des cornes de brume, des sons de cloches et des sirènes provenant de points rendus incertains par les nappes flottantes. Miraculeusement, les bateaux parviennent à rejoindre leur point d'ancrage, au pied de Market Street, en ne déplorant qu'un nombre limité de collisions.
Des milliers de voyageurs traversent la baie chaque jour pour rejoindre leur lieu de travail, à pied ou en voiture. Le premier ferry réservé exclusivement au transport d'automobiles, le *Fresno*, fut mis en service en 1927 et possédait une capacité de 85 à 90 automobiles. Il fut rejoint ensuite par le *Klamath* et le *Russian River*.
En 1930, la Southern Pacific compte 43 ferries dans la baie, mais la concurrence est forte. En effet, deux entreprises de transport par ferry et trois compagnies de chemin de fer proposent leurs services dans tous les ports à un prix équivalent ou même inférieur : Golden Gate (service de ferry vers Vallejo et Berkeley), Northwestern Pacific (vers Sausalito, avec des liaisons ferroviaires vers le nord), Santa Fe (vers Oakland, avec des liaisons ferroviaires vers l'est), Western Pacific (embarquement à Richmond, avec des trains vers Sacramento et Stockton), et le Key Route (qui permet de gagner du temps grâce à son quai de cinq kilomètres de long, qui propose également des services de bus et de trains vers l'est de la baie). Pour une somme sensiblement plus importante, des taxis maritimes privés peuvent être utilisés pour traverser la baie ou pour rejoindre d'autres ports du Pacifique. En raison des forts courants marins, des creux et des récifs qui parsèment une grande partie de la baie, il est facile, même pour un marin expérimenté, d'échouer un bateau pour peu qu'il n'ait pas l'habitude de manœuvrer celui-ci, habitude que l'on n'acquiert qu'au prix de longues années de navigation. C'est pourquoi les navires de plaisance se confinent habituellement aux eaux profondes du Golden Gate.

San Francisco - Oakland : le premier ferry prend la mer à 6 h. Les autres suivent toutes les demi-heures jusqu'à 9 h, puis toutes les heures jusqu'à 1 h. Le samedi, les liaisons s'enchaînent toutes les demi-heures de 13 h 10 à 18 h 40, tout comme les dimanches et durant les vacances de 6 h 10 à 12 h 50.
San Francisco - Sausalito : les départs

Capitaine Nathaniel Timmons
68 ans, vieux loup de mer

FOR	60
DEX	40
POU	65
CON	30
APP	45
ÉDU	45
TAI	75
INT	80

Points de vie : 10
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 42
Points de Magie : 13

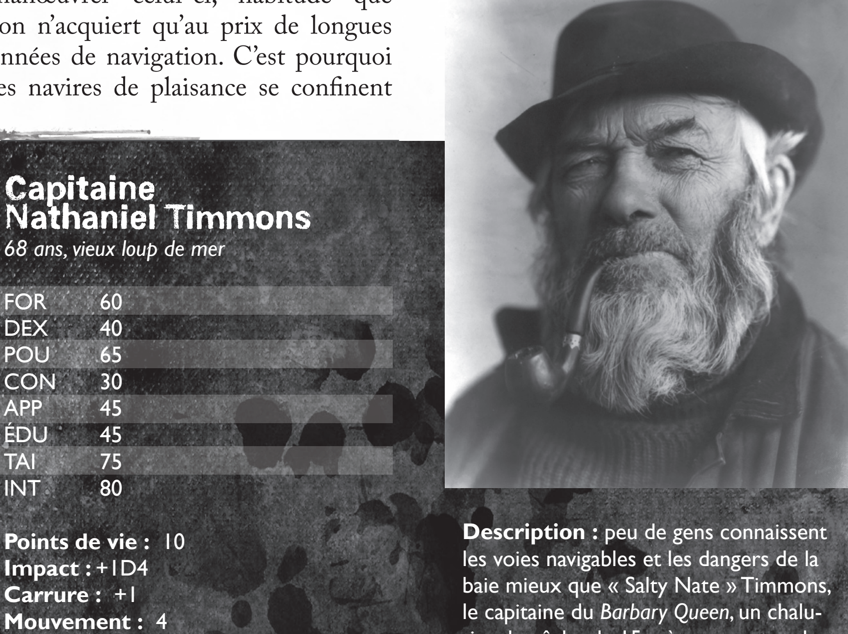
Combat
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 35 % (17/7)
  Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences

Baratin	20 % (10/4)
Discrétion	20 % (10/4)
Grimper	40 % (20/8)
Histoire	45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu	4 % (2/0)
Nager	65 % (32/13)
Occultisme	10 % (5/2)
Orientation	60 % (30/12)
Persuasion	28 % (14/5)
Piloter (bateau)	75 % (37/15)
Premiers soins	33 % (16/6)
Réparations mécaniques	45 % (22/9)
Trouver Objet Caché	35 % (17/7)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Espagnol	40 % (20/8)



Description : peu de gens connaissent les voies navigables et les dangers de la baie mieux que « Salty Nate » Timmons, le capitaine du *Barbary Queen*, un chalutier de pêche de 15 mètres couvert de rouille et reconverti dans les excursions maritimes. Le capitaine Timmons navigue dans la baie depuis le temps où les clippers contournaient encore le Cap Horn pour rejoindre la Californie. Il loue ses services pour 30 $ par jour si l'on se cantonne à la baie, 40 $ pour des voyages au-delà du Golden Gate. Bien que la majorité de ses clients louent le *Barbary Queen* pour pêcher le marlin et le requin au large des Farallones, Timmons acceptera de convoyer ses clients vers n'importe quelle destination pour peu qu'ils le paient bien. Il aime à régaler ses passagers d'anecdotes savoureuses sur l'histoire sombre de leur destination, de façon à faire grimper ses prix. Inutile de dire que la véracité de ses histoires est parfois plus que douteuse. Le capitaine Timmons peut être une source indirecte de renseignements sur des sites de la baie associés au Mythe, mais il est aussi une mine d'histoires et de contes qui pourraient lancer des investigateurs sur de fausses pistes. On le trouvera facilement sur le quai de North Beach, à bord de son navire à l'allure décrépite. Ce vieux marin, confit dans le rhum, pourra partager ses histoires d'expéditions perdues, de disparitions mystérieuses et de trésors engloutis.



Traversée de la baie en ferry, une aventure par temps de brouillard

de ferries s'effectuent tous les trois-quarts d'heure, de 5 h 15 à 22 h 15, avec une liaison à 23 h 45 et une dernière à 1 h. Les samedis, dimanches et jours fériés, les départs ont lieu toutes les 90 minutes.

San Francisco – Vallejo : cette longue ligne prend son départ du quai de Lay St Wharf et coûte 97 cents par passager et entre 1,75 et 3,30 $ pour les voitures, en fonction de la compagnie de transport. Les bateaux prennent la mer à 7 h 30, 9 h 45, 12 h 30, 15 h 30, 18 h et 20 h.

Le monde du travail et de l'industrie

Depuis 1903, la Californie est à la tête du mouvement des travailleurs américains, avec 495 groupes syndicaux, dont 124 dans la seule ville de San Francisco. Ces groupes recrutaient leurs bases dans les foyers populaires et luttaient contre les mauvais traitements infligés aux ouvriers par le système capitaliste.

En 1901, le Union Labor Party (ULP) fut fondé, un parti politique orienté vers les intérêts des travailleurs de l'État.

Anarchistes et Wobblies

Sous l'influence du leader politique Abe Ruef, les syndicats de San Francisco furent les premiers aux États-Unis à parvenir à mettre en place une organisation constituée uniquement de travailleurs syndiqués. Quand Abe Ruef et son sous-fifre, le maire Schmitz, furent éjectés du pouvoir en 1907, un coup très dur fut porté au monde du travail. Des travailleurs en grève de la compagnie de chemin de fer United Railroad empêchèrent tout transport à San Francisco durant quatre mois. Des échauffourées survinrent pendant la grève ; elles causèrent 39 morts et plus de 700 blessés.

L'opinion publique s'éleva contre les syndicats et les piquets de grève furent déclarés illégaux en 1916.

Des travailleurs militants amers formèrent des cellules clandestines, prétendument à travers le monde, et se firent connaître par le biais de campagnes de terreur et de violence, qui firent réaliser à la conscience nationale quelle menace sérieuse ils constituaient. Un groupe de terroristes du travail appartenant à l'*International Association of Bridge and Structural Iron Workers (*Association internationale des travailleurs des ponts et des métallurgistes) déclencha une vague d'attentats à l'explosif à partir de San Francisco entre 1907 et 1911. L'un de ces attentats détruisit le siège du *Los Angeles Times*, un journal ouvertement anti-syndicaliste, et tua 21 employés.

Les responsables furent appréhendés et déclarés coupables, mais ils échappèrent à la peine de mort. Le gouvernement craignait en effet des représailles encore plus nombreuses et encore plus sanglantes si les terroristes étaient élevés au rang de martyrs.

L'*Industrial Workers of the World*, également surnommés *Wobblies*, s'était formée à partir des franges extrêmes des mouvements syndicaux, et ne s'élevait pas seulement contre le capitalisme, mais également contre toute forme de syndicalisme organisé. Ses membres se rapprochèrent de tout groupe désireux de renverser l'État et tissèrent des liens avec les bolcheviques, les nationalistes pro-allemands et les anarchistes. Les moyens qu'ils employaient pour atteindre leur rêve de voir un état de travailleurs proto-anarchique comprenaient des discours et propagandes chargés de haine, dans les campements épouvantables où vivaient les travailleurs agricoles itinérants de la Central Valley, incitant ces derniers au soulèvement. L'émeute de Wheatland en 1913, durant laquelle un orateur des Wobblies poussa une foule de travailleurs enragés à attaquer et tuer un procureur du comté de Yuba et un adjoint au shérif, amorça une série d'événements violents du même type dans tout l'État. Les condamnations lourdes des agitateurs de l'IWW (le provocateur de Wheatland fut condamné à la prison à vie) ne firent qu'accentuer la violence des attaques.



Closed Shop! Grève des dockers.

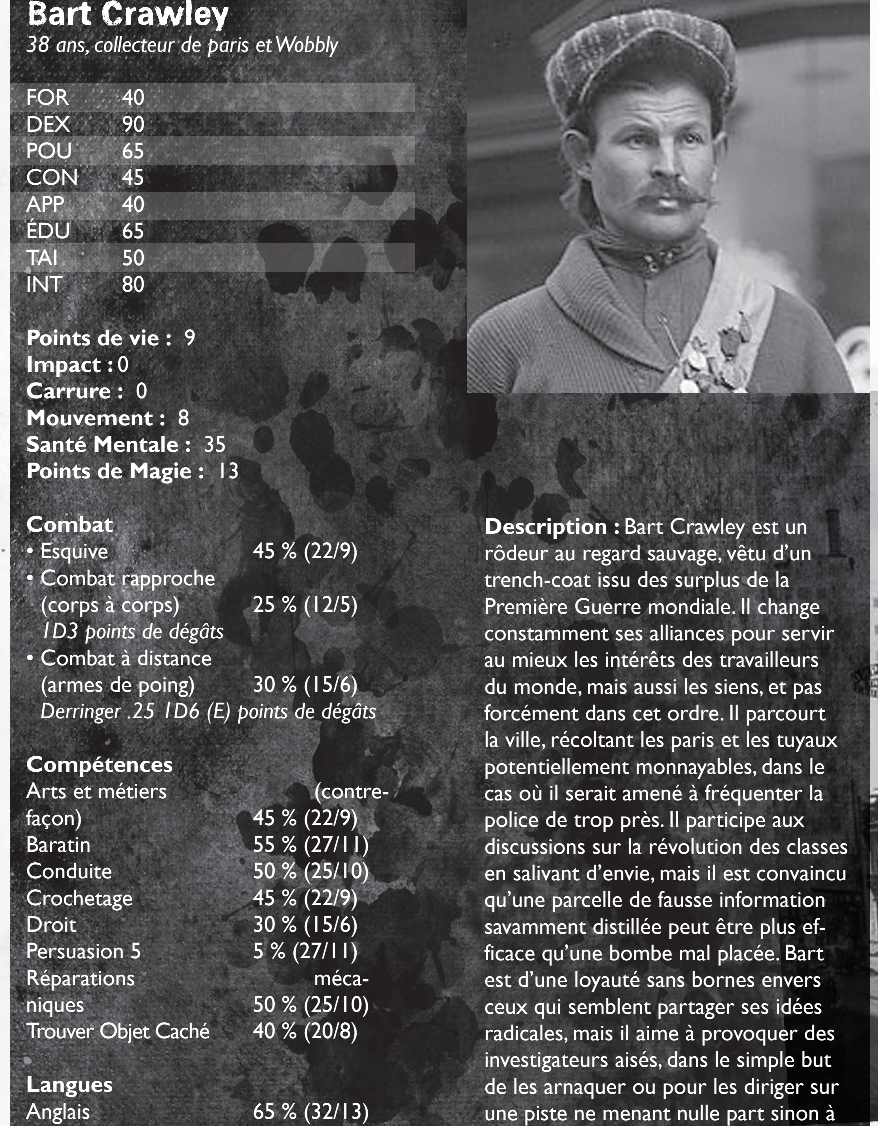
Le 22 juillet 1916, une *Preparedness Day Parade* fut organisée pour encourager l'augmentation des troupes armées américaines et l'entrée dans la guerre en Europe. Une bombe explosa dans le défilé de cette parade au coin de Market Street et Steuart Street à 14 h 06, tuant dix personnes et en blessant 40 autres. On supposa que la bombe avait été lâchée d'un toit ou placée sur la route. Après une enquête bâclée et soigneusement orientée, suivie par un procès tronqué, deux Wobblies furent condamnés à la prison à vie. Des rapports montrant la faiblesse des éléments à charge se succédèrent sans résultat, jusqu'à ce qu'ils obtiennent la grâce en 1939. Le terroriste responsable de l'attentat resta inconnu.

Au cours des années 1920, les groupes de l'IWW et les anarchistes organisèrent des réseaux clandestins, et ne sortaient de l'ombre que pour amorcer des flambées de violence pendant des conflits ouvriers ou pour déclencher des grèves contre leurs ennemis. Pour les Wobblies, ces derniers étaient les détenteurs du capital et les capitaines d'industrie, tandis que les anarchistes s'en prenaient à n'importe quel symbole de l'autorité ou de l'ordre social, des politiciens aux transports publics. Au cours de la seule année 1924, 64 Wobblies furent incarcérés à San Quentin pour conspiration, incitation à l'émeute et à la pyromanie. Les Wobblies étaient basés dans les quartiers ouvriers situés au sud de Market Street et se réunissaient dans les arrière-salles de clubs de billard et de bars clandestins. Les groupes moins militants du Workmen's Circle et du Parti socialiste organisaient leurs réunions dans les sous-sols du *San Francisco Labor Lyceum Association* au 1740 O'Farrell Street. Les cabales anarchistes, par définition de petite taille, qui se divisaient invariablement en groupuscules plus petits encore, n'obéissaient pas à des habitudes aussi régulières, mais leurs membres pouvaient être aperçus dans des cafés et autres lieux où se réfugiaient des intellectuels frustrés. Le calendrier des anarchistes est parallèle à celui des cultes des Dieux Extérieurs et, bien qu'ils ne soient pas officiellement leurs serviteurs, ils peuvent parfois s'aider mutuellement à atteindre leurs objectifs nihilistes.

Divertissements

Tout investigateur se doit de décompresser de temps en temps, et la ville propose un large choix dans ce domaine. De nombreux divertissements existent à San Francisco pour ceux qui désirent observer une période de répit dans leur vie intense d'investigations. Il y en a pour tous les goûts, des activités hautement culturelles aux loisirs plus populaires.

- L'automne voit l'ouverture de la saison musicale proposée par le Metropolitan Opera au Civic Auditorium, face au Civic Center.
- Des productions musicales et théâtrales se déroulent tous les soirs au théâtre de l'Orpheum et du Pantages, près de Union Square.
- Les bains de Sutro (dans le district de Richmond) proposent un large choix de divertissements.



Bart Crawley

38 ans, collecteur de paris et Wobbly

FOR	40
DEX	90
POU	65
CON	45
APP	40
ÉDU	65
TAI	50
INT	80

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 35
Points de Magie : 13

Combat

• Esquive	45 % (22/9)
• Combat rapproche (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3 points de dégâts	
• Combat à distance (armes de poing)	30 % (15/6)
Derringer .25 1D6 (E) points de dégâts	

Compétences

Arts et métiers (contrefaçon)	45 % (22/9)
Baratin	55 % (27/11)
Conduite	50 % (25/10)
Crochetage	45 % (22/9)
Droit	30 % (15/6)
Persuasion 5	5 % (27/11)
Réparations mécaniques	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais	65 % (32/13)

Description : Bart Crawley est un rôdeur au regard sauvage, vêtu d'un trench-coat issu des surplus de la Première Guerre mondiale. Il change constamment ses alliances pour servir au mieux les intérêts des travailleurs du monde, mais aussi les siens, et pas forcément dans cet ordre. Il parcourt la ville, récoltant les paris et les tuyaux potentiellement monnayables, dans le cas où il serait amené à fréquenter la police de trop près. Il participe aux discussions sur la révolution des classes en salivant d'envie, mais il est convaincu qu'une parcelle de fausse information savamment distillée peut être plus efficace qu'une bombe mal placée. Bart est d'une loyauté sans bornes envers ceux qui semblent partager ses idées radicales, mais il aime à provoquer des investigateurs aisés, dans le simple but de les arnaquer ou pour les diriger sur une piste ne menant nulle part sinon à une mort potentielle.



Distractions à l'Orpheum.

La piste de course de Tanforan
Ce champ de course de chevaux autrefois populaire, situé près de l'autoroute 101 à San Bruno, attirait des parieurs venus de toute la baie, qui venaient miser sur les purs-sangs ; des tricheries répétées conduisirent à sa fermeture et à l'interdiction des paris sur les courses en Californie en 1912. Depuis, il a été utilisé pour des courses automobiles et comme camp de stationnement pour le régiment d'artillerie des Grizzlis de Californie pendant la Première Guerre mondiale. Tanforan n'accueillit que deux saisons de courses de chevaux durant cette période, en 1923 et 1930. Aucun pari officiel n'était autorisé. Les paris sur les courses reprirent en 1933, quand un système de « paris antifraude » fut mis en place en Californie.

Boxe
La boxe est également illégale dans les années 1920 en Californie, mais elle parvient à survivre sous le voile du secret. Tout comme les bars clandestins, ce sport va à l'encontre d'une loi que peu de gens souhaitent voir s'appliquer. Les boxeurs professionnels s'affrontent toujours sur les quais de San Francisco et Oakland, tandis que les policiers en patrouille sont payés pour détourner le regard, voire carrément invités aux matches. Des combats organisés sur des quais flottants situés dans les eaux de la baie durent de cinquante à quatre-vingts rounds et attirent foules et paris considérables.

Baseball
Voir *Recreation Park* dans le quartier de Mission District.

La Presse

Le premier journal de San Francisco fut le *California Star* du chef mormon Sam Brannan. Il commença à être diffusé à un rythme hebdomadaire à partir du 9 janvier 1847. Il fut bientôt confronté à la concurrence de *The Californian*, un journal de Monterrey qui s'installa dans la ville en 1849. Les deux hebdomadaires fusionnèrent le 22 janvier 1850 pour former l'*Alta California*, le premier quotidien de l'État. En 1854, la ville comptait 22 journaux et revues différents, écrits en anglais, espagnol, allemand, italien et chinois. Parmi ceux-ci, *l'Argonaute*, un journal littéraire novateur, et celui des frères DeYoung, le *Dramatic Chronicle*. Le format adopté par l'*Alta California* était un pamphlet de quatre pages dont la couverture était agrémentée de publicités pour des produits pharmaceutiques et des épiceries. Les pages intérieures contenaient des articles cinglants et venimeux, des potins locaux, et quelques nouvelles du monde extérieur. Les éditeurs de ces journaux provoquaient tout autant les disputes et les duels qu'ils couvraient les événements, et ils n'avaient par conséquent pas l'ambition de rapporter les faits avec une objectivité féroce. Les informations livrées par ces journaux devaient être traitées avec circonspection. Jusqu'à ce que la ligne de télégraphe transcontinentale soit mise en service en 1861, les nouvelles arrivaient en Californie avec des semaines de retard, amplifiées et transformées. À l'exception du *Chronicle*, tous les journaux de San Francisco disparurent avant 1900, ou furent détruits dans le tremblement de terre de 1906. Les archives complètes de l'*Alta California* ne sont accessibles qu'à la bibliothèque principale de San Francisco, qui propose des copies des exemplaires datant d'avant le tremblement de terre.



L'un des nombreux sièges de journal.

Dans les années 1920, San Francisco compte cinq grands journaux. La concurrence entre eux est si féroce qu'un sixième journal dirigé par le magnat Cornelius Vanderbilt, l'*Illustrated Daily Herald*, fit faillite en seulement deux ans et demi (1923-1925), malgré un prix plancher d'un penny par exemplaire. Les vendeurs de journaux rivaux se groupaient en bandes pour mettre la main sur des territoires et le sabotage des presses n'était pas rare. Les reporters et éditeurs mettaient sous clé des informateurs et des preuves dans des affaires valant le détour jusqu'à ce que l'information soit publiée en exclusivité. Les cinq journaux se trouvent tous entre la 3rd Street et la 5th Street, le long de Market Street et Mission Street. Dans l'ombre des cinq grands journaux, quelques modestes journaux spécialisés contentent leur lectorat. L'*Elevator* s'adresse aux Noirs, et la communauté de North Beach possède cinq journaux italiens.
La plupart des journaux sont des quotidiens, distribués soit le matin soit l'après-midi. Des tirages exceptionnels sortent pour les matches de boxe, les élections, les catastrophes et autres histoires à sensation. Les suppléments possèdent très souvent un titre coloré en rouge, bleu ou vert, destiné à attirer l'attention.
Comme dans toute grande ville, les journaux de San Francisco postent des reporters à la mairie et au palais de justice. Des journalistes arpentent les ports et les hôtels et se suivent les uns les autres pour couvrir en définitive les mêmes événements.
Chacun a tâché de s'aménager son propre espace, et une structure de classes fut instaurée parmi les journaux. Le fer de lance des journaux de Hearst, l'*Examiner*, est le plus influant de la ville, et ses articles ont la réputation de pouvoir changer le cours d'une élection. Le *Chronicle*, propriété de M. H. DeYoung, est le porte-parole des intérêts flegmatiques républicains. Le *Daily News*, faisant partie du groupe Scripps-Howard, alimente *United Press International* et s'exprime au nom des syndicats catholiques irlandais. Sous l'influence de son virulent éditeur Fremont Older, le journal *Call & Post*, l'un des quotidiens de deuxième ordre de Hearst, déchaîne ses critiques au vitriol sur quiconque reçoit une chronique élogieuse dans l'*Examiner*. Les dossiers exposés par le *Call* sauvèrent en 1916 la vie de Tom Mooney, le soi-disant auteur de l'attentat à l'explosif de l'IWW.
En 1929, la concurrence féroce qui sévissait à San Francisco perdit de

Journaux locaux

Chronicle (5 cents)	Fondé par M. H. DeYoung
Call & Post (3 cents)	Propriété de William R. Hearst
Daily News (2 cents)	Journal de la chaîne Scripps-Howard
Examiner (5 cents)	Le fer de lance de Hearst
Bulletin (3 cents)	Racheté par Hearst en 1929
Oakland Tribune	Propriété du Député Joe Knowland
Oakland Post-Enquirer	Propriété de Hearst, résultat d'une fusion entre le **Post** et l'**Enquirer** en 1922

son intensité quand Hearst fit l'acquisition du *Bulletin*, alors en pleine déconfiture. Cet achat lui permit de posséder la majorité des journaux de la ville. La mêlée générale laissa place à une bataille pour le contrôle de la presse, livrée par les éditions matinales de DeYoung et Hearst.

William Randolph Hearst : *The Yellow Kid*

Fils unique et gâté du magnat des mines et sénateur George Hearst, William Randolph Hearst fut exclu de Harvard pour ses farces dangereuses et de mauvais goût. Il décida son père à lui confier son organe politique, l'*Examiner*, qu'il transforma en tribune. Il fut à l'origine d'événements destinés à servir ses intérêts électoraux et déclencha des croisades sensationnalistes et autosuffisantes contre les injustices. Par le biais de son *New York Journal*, il déclencha à lui seul une guerre entre les États-Unis et l'Espagne pour augmenter les tirages en 1898, et sembla même être responsable de l'assassinat de William McKinley après avoir incité à cet acte un mois à peine avant que le meurtre ne survienne en 1901. Hearst créa virtuellement les journaux modernes des grandes agglomérations, aux titres accrocheurs et aux articles enflammés, en pillant nombre des meilleures idées du *New York World* de Joseph Pulitzer. Lorsque les événements importants venaient à manquer, les reporters de Hearst les fabriquaient eux-mêmes, en se faisant par exemple enfermer dans des asiles de fous pour écrire des exposés ou en organisant de grands défilés riches en feux d'artifice pour fêter leur propre popularité. Hearst possédait neuf journaux et fut élu comme député à New York en 1903 après avoir échoué dans ses tentatives pour devenir gouverneur et maire.

Malgré toutes les fanfaronnades de son personnage de patron de presse, Hearst est en fait d'une timidité maladive, et évite les face à face aussi souvent que possible. Bel homme de grande taille, massif, à la voix haut perchée et ténue, Hearst est autoritaire et égocentrique, mais il est extrêmement loyal envers ceux qui parviennent à stimuler son imagination. Il ira très loin pour s'assurer une bonne histoire ou pour donner sa chance à une idée originale. C'est un dépensier notoire. Bienfaiteur silencieux, Hearst est idéal pour un groupe d'investigateurs fauchés, aussi longtemps qu'ils sauront supporter sa nature emportée et réserver les droits exclusifs de leurs histoires au groupe Hearst.

Hearst à San Simeon.





San Simeon

Hearst se rend fréquemment en Europe pour des séjours prolongés, durant lesquels il fait l'acquisition d'œuvres d'art et d'artefacts divers. Toutefois, il passe le plus clair de son temps retiré du monde, dans son château de style mission coloniale de San Simeon. Cette demeure est implantée sur les collines de Santa Lucia, sur un replat donnant sur le Pacifique, à 240 kilomètres au nord de Los Angeles (sa construction fut achevée en 1925). Parmi les invités qui séjournent à San Simeon, on trouve le gratin d'Hollywood ou de Washington. Ils sont logés dans des pavillons bâtis autour de la *Casa Grande*, le bâtiment principal, et y séjournent parfois des semaines durant.

Lorsque l'on est invité par Hearst, on connaît la date d'arrivée, mais jamais la date de départ. Si les hôtes ne lui plaisent pas, ils sont poliment éconduits, mais des rumeurs de parasites circulent ; certains seraient restés plus d'un an, en particulier lorsque Marion Davis, l'amante de W. R. Hearst, les trouvait divertissants. Ce pourrait être un moyen d'approcher Hearst en tant qu'investigateur.

La demeure de Hearst contient tellement d'objets rares et anciens que sa collection pourrait remplir dix musées. C'est là le résultat d'une vie passée à satisfaire une frénésie d'achat. Le trésor de Hearst peut laisser augurer nombre de scénarios, et Hearst pourrait même envoyer les investigateurs n'importe où dans le monde pour acquérir un objet qui aurait capté son intérêt. L'alcôve de la piscine de Hearst appartenait à un temple romain dédié à Neptune. Les étagères de la tour-bibliothèque sont remplies de manuscrits européens rares, voire inestimables, qui ne furent jamais ouverts depuis leur achat. Hearst possède également l'un des plus grands zoos privés du monde : des ours, des lions, des singes et un troupeau de rennes vivent en semi-liberté sur les terres alentour.



Un sombre magnat ?

Radio

La première station de radio au monde fut établie au Herrold College of Engineering de San Jose en 1909. Cette station, KQW, fut vendue en 1922 à la First Baptist Church. Ses initiales signifient « King's Quickening Word » (La parole accélérée du roi). Plus tard, en 1947, cette station devint la KCBS. Avec l'invention des systèmes d'amplification par Lee de Forrest, inventeur de Palo Alto, la radio devint commercialement rentable et les demandes de fréquences se multiplièrent dans tout le pays.

Le magnat visionnaire de la presse de San Francisco vit dans la radio l'onde du futur et investit très tôt dans ce média. Hearst ouvrit KUO en 1922 et fit l'acquisition de KYA en 1934 pour diffuser « la voix de l'*Examiner* ». Pour ne pas être en reste, le *Chronicle* investit dans la KPO en 1927, et proposa un programme varié d'informations, de musique et de pièces de théâtre diffusé en direct depuis le toit du magasin Hale Brothers au coin de la 5th Street et de Market Street. Sherman Clay, le vendeur de disques et d'instruments de musique le plus important de la Bay Area, lança la KFRC comme moyen promotionnel de vendre des postes à galène. Son programme musical intitulé « *Blue Monday Jamboree* » devint un phénomène national. KGO, qui accueillait le « plus gros transmetteur du monde », est officiellement créée en 1924 à Oakland. Plus tard, en compagnie de la KPO, KGO rejoignit le réseau national naissant NBC pour couvrir les finales du championnat de football et la cérémonie d'intronisation de Calvin Coolidge, qui furent ainsi relayées d'une côte à l'autre. Les concerts diffusés en direct à partir de salles de bal d'hôtels locaux sont les programmes favoris des radios. Le groupe de Cy Trobbe compose son programme musical en fonction des demandes téléphoniques d'auditeurs, et se produit au Palace Hotel tous les après-midi. Anson Weeks se produit dans la cour de l'hôtel Mark Hopkins et Muzzy Marcelino and the Debutantes chantent avec l'orchestre de Ted Fiorino au Saint Francis. Les feuilletons radiophoniques qui ouvrirent l'âge d'or de la radio commencèrent à la fin des années 1920, et malgré les imperfections qui accompagnaient les diffusions en direct, la radio prit un tel essor hors de la Bay Area qu'elle devint le premier média d'information et de divertissement aux États-Unis.

Loi et ordre

La police de San Francisco peut, à raison, se vanter d'être la plus performante des États-Unis, car elle introduisit des innovations qui seront ensuite adoptées dans tout le pays. San Francisco compte des policiers en uniforme ainsi que des inspecteurs en civil, répartis entre les onze commissariats dont dispose la ville. En 1921, les croisements routiers de San Francisco sont contrôlés par des *Bird Cages*, des feux électriques à minuterie qui permettent de réglementer la circulation et libérer ainsi les îlotiers pour qu'ils patrouillent à pied dans la ville. La présence policière est visible dans toute la ville. La police montée sillonne le Golden Gate Park. Après 1928, des unités motorisées en side-car, *Flying Squad*, arrivent en ville (90 hommes, 14 véhicules). Les policiers en patrouille à pied sont souvent en binômes, en particulier dans des quartiers comme *Chinatown, Barbary Coast* et *Tenderloin*. Ils sont armés de matraques et de revolvers de service. Lors d'une arrestation, les policiers menottent les suspects à leurs poignets ou à un pilier près d'une cabine téléphonique, avant d'appeler le commissariat le plus proche pour qu'on vienne les chercher. Les services de police ont même tenté de cataloguer des informations détaillées concernant des criminels, en particulier des fiches anthropométriques lors des comptes rendus d'arrestations.

San Francisco inaugura la première académie de police des États-Unis en 1923 et créa également son propre bureau d'identification, installé au **palais de justice** (*Hall of Justice*) au coin de Kearny Street et de Clay Street. Les six membres du bureau ont accès à des informations permettant d'identifier des suspects détenus au palais de Justice, dans un catalogue de 200 000 photographies, 100 000 empreintes digitales et 40 000 dossiers criminels. Le bureau coopère avec le *Bureau of Investigation* basé à Washington DC, qui deviendra le FBI (*Federal Bureau of Investigation*) en 1935. Des suspects d'anciens délits fédéraux peuvent être retenus jusqu'à une semaine pour vérification complète dans les dossiers. La prison municipale est située dans le sous-sol du bâtiment. Les détenus y sont gardés jusqu'au procès avant d'être emmenés au Civic Center pour l'audience.



SFPD, prêts à intervenir !

Les archives

L'énorme annuaire de la ville, le *Langley City Directory*, est mis à jour chaque année et répertorie tous les citoyens de San Francisco ainsi que leur dernière adresse connue, leur profession, et leur numéro de téléphone. Il possède également une rubrique concernant les entreprises déclarées, les commerces et les institutions. L'annuaire du téléphone offre les mêmes renseignements, sans toutefois inclure les professions et les adresses. Le *livre bleu* fournit la liste de

tous les clubs de la ville et de toutes les fraternités, leurs membres et représentants, ainsi que des détails sur le calendrier des événements prévus.



Archives des naissances et des décès
Tous les registres des naissances antérieurs au grand incendie de 1906 furent détruits, hormis le registre allant du 1er juillet 1905 au 31 mars 1906. Seules quelques archives nécrologiques datant de 1901 à 1904 furent épargnées. Elles sont conservées dans le bâtiment des archives (*Hall of Records*), une annexe de la mairie.

Les Comités de Vigilance
La tradition des groupes d'autodéfense institutionnalisée vit le jour à San Francisco en 1856. Ces groupes n'étaient pas constitués d'une foule avide de lynchages, mais d'un groupe d'hommes d'affaires et de citoyens préoccupés, qui appréhendaient, jugeaient et punissaient les pyromanes, les meurtriers et (plus récemment) les immigrants chinois « qui menacent la bonne santé économique de la ville et qui bénéficient de la clémence de tribunaux corrompus et pusillanimes ». Trouver les membres du comité n'était pas chose aisée, car celui-ci se dissolvait systématiquement après avoir terminé sa croisade, pour se reformer ensuite sous un nouveau commandement quand cela s'avérait nécessaire. Munis d'armes à feu, les membres du comité imposaient leur volonté à la ville sans être jamais arrêtés ou poursuivis par la justice.
Dans les années 1920, le *Committee of Vigilance* utilisait des moyens plus subtils, mais son influence était plus étendue que jamais. Le groupe constituait le noyau dur du *Law & Order Committee*, un groupe capitaliste dont les actions de lobbying visaient à casser les grèves syndicales en 1916 et qui prit le nom d'*Industrial Organisation* sous l'égide de la Chambre de commerce en 1921.
Dirigés par un groupe constitué de cinq capitaines d'industrie de la ville, les miliciens exerçaient des pressions pour amoindrir la puissance des socialistes et des groupes syndicaux, et pour laisser le crime organisé aux portes de la ville. Leurs agents infiltraient la police, les syndicats et la pègre, et leur loyauté envers le Comité était indéfectible. Ce dernier suivait toujours son idéal de justice, au service de San Francisco et de ses intérêts commerciaux. Il prononçait toujours des châtiments de pendaison pour les coupables et se réunissait à intervalles réguliers dans un endroit tenu secret, quelque part en ville.

Ceux qui sont choisis pour subir un interrogatoire ou pour être jugés lors d'un procès orchestré par le groupe sont enlevés, encapuchonnés et conduits dans une suite au dernier étage du *Palace Hotel*. Des investigateurs qui s'intéresseraient de trop près à un notable pourraient se voir signifier de cesser leurs enquêtes, ou au contraire accorder de l'aide si leurs recherches touchaient à un individu dangereux ou subversif. Le *Committee of Vigilance* n'est pas prêt à accepter l'existence de l'occulte, mais si des investigateurs peuvent prouver qu'un crime odieux a été commis, on pourra lui faire confiance pour châtier rapidement le coupable. Toutefois, des rapports prolongés avec le comité peuvent s'avérer dangereux, celui-ci pouvant sans hésitation décider de se débarrasser de personnages qui violent la loi ou leur causent des ennuis.

Une plongée dans le sordide

Pendant l'âge d'or de San Francisco, les établissements liés à la prostitution étaient supérieurs en nombre et en variété à n'importe quel autre endroit des États-Unis, si l'on excepte Storyville, à La Nouvelle-Orléans. Les prostituées et tenancières de bordel de la ville frayaient avec les élites sociales. Les maires et autres officiels étaient fréquemment invités aux bals qui se déroulaient dans les établissements, et des tenancières notoires emmenaient leurs filles au théâtre et au bal annuel de la police. La réforme visant à combattre le goût de la ville pour le vice était bafouée à chaque coin de rue. La fermeture de maisons tristement célèbres, comme le Marsicana, où des femmes et des enfants trouvaient la mort chaque année, ne fut obtenue que grâce à l'action conjointe du chef éditorial de l'époque du *Bulletin*, Fremont Older, et du prêtre méthodiste militant Paul Smith.
Une loi visant à diminuer les activités liées à la prostitution fut votée en 1914, mais elle ne fut pas appliquée avant 1917. Les innombrables bordels, *Cribs* et *Bullpens*, où les nouvelles subissaient des hystérectomies, étaient « dressées » et rendues dépendantes à la morphine ou à l'opium, furent fermés sur le papier seulement, car de nombreuses maisons parvinrent à subsister pendant des années, et la prostitution trouva refuge dans les bars clandestins. Ce n'est que vers 1925 que des procès pour traite humaine eurent lieu à San Francisco. Entre 1909 et 1931, les inspecteurs fédéraux du service d'immigration patrouillaient les lieux de perdition dans toute la ville et mettaient hors d'état de nuire d'innombrables maquereaux qui importaient des filles d'Asie ou d'Europe pour en faire, sous la contrainte, des esclaves du plaisir.



Les *Cribs*, de vraies maisons d'abattage, constituaient le niveau le plus bas de l'échelle des établissements de mauvaise réputation. Ils étaient installés dans des bâtiments ressemblant à des entrepôts dans la partie ancienne de Barbary Coast. Ces ateliers du vice comptaient des dizaines de drogués et d'alcooliques qui prenaient place dans des cabines crasseuses où se succédaient d'innombrables clients. À l'autre bout du spectre, les maisons closes du Tenderloin, comme *Lively Flea* (puce endiablée) ou *Red Rooster* (coq rouge), accueillaient leurs clients dans une atmosphère d'élégance rappelant les salons les plus raffinés de Paris.

Les meilleurs établissements comptaient trois niveaux. Le rez-de-chaussée était occupé par le salon d'accueil, le premier étage accueillait une salle de bal aux murs couverts de miroirs, quant au deuxième étage, il abritait au moins une dizaine de chambres. Pour trois dollars, un client pouvait obtenir les services de la crème des pensionnaires, et passer la nuit avec pour six dollars. Les tenancières de tels établissements étaient des personnages hauts en couleur, qui comptaient le maire et le chef de la police parmi leurs amis, sinon leurs clients. Les officiels de San Francisco restèrent étonnamment tolérants envers la prostitution, jusqu'à ce qu'une vague de protestation populaire s'élève trop haut pour être ignorée. Les réformes qui s'ensuivirent ne parvinrent jamais à éradiquer complètement les maisons closes. Une enquête fédérale révéla en 1935 que plus de 135 « lieux de détente » (nombre d'entre eux se trouvant d'ailleurs non loin du palais de justice) versaient une somme annuelle de 400 000 dollars en pots-de-vin afin de corrompre la police.

Une institution spécifique à San Francisco est le « restaurant français » : la *Maison d'or* et l'*Old Poodle Dog* (vieux caniche), entre autres, sont réputés à juste titre pour leur cuisine française, servie dans des salons aménagés au rez-de-chaussée. Les étages supérieurs sont desservis par une entrée séparée et discrète. Les repas y sont servis pour des couples installés dans un *salon privé*. Chacun de ces boudoirs comprend une alcôve dissimulée par des rideaux, où l'on trouve un lit paré de draps de satin et d'où l'on peut faire appel à un serveur grâce à un cordon de service, afin d'obtenir un nouveau plat. La discrétion est comprise dans le prix demandé pour cet excellent repas. C'est le prix à payer pour protéger la réputation d'une dame qui, après avoir assisté avec sa famille à un dîner respectable, fréquente les étages supérieurs les soirs suivants.



Les bars clandestins

Les fournisseurs d'alcool ne font pas de distinction de classe, et le spectre est large pour contenter les buveurs : arrière-salles se cantonnant à la bière pour les travailleurs des mouvements syndicaux, bars où se réfugient les journalistes, clubs privés sur Nob Hill ou encore salons privés des étages supérieurs des restaurants français (dans lesquels les clients sont encouragés à amener des prostituées ou qu'on leur fournit parfois sur place). Contrairement à d'autres villes des États-Unis, seule une petite partie des bars clandestins de San Francisco est contrôlée par le crime organisé. La plupart des propriétaires sont des restaurateurs empreints de légitimité ou d'anciennes mères maquerelles ou tenancières de bordels qui ont diversifié leurs activités pour y inclure le dernier vice interdit de la nation. L'alcool peut être acheté dans de fausses boutiques appelées *Blind Pigs* (flics aveugle, autrement dit « à l'abris du regard des flics »), présentes dans toute la ville. Des « bootleggers itinérants » sillonnent le quartier ouvrier de Mission en proposant du whisky au verre, qu'ils tirent de flacons dissimulés dans leurs pardessus.

Au sud de la ville, dans les marais de San Carlos, se trouve le *Babylon Club*, un bar clandestin et maison de passe où les contrebandiers se réfugient hors de portée de la loi, parmi une foule perpétuelle de buveurs. Le Babylon Club était par le passé le pavillon Ohio de l'exposition Panama-Pacifique. Transporté par péniche dans les marais, à 50 km plus au sud, il ne parvint pas à se hisser au niveau de yacht-club de premier ordre et devint finalement un temple du vice. Ce bâtiment remarquable sur deux étages, orné de colonnes, possède un bar qui propose du gin de contrebande et une salle de jeu dotée de tables de poker et d'une roulette. L'étage supérieur accueille une série de boudoirs, où les dames de l'établissement s'occupent de divertir les clients prêts à payer pour ces prestations. Le Babylon Club est fréquemment la cible de descentes de police, mais les propriétaires parviennent toujours à jeter leur alcool de contrebande dans la baie avant que la porte d'entrée ne cède.

La Prohibition à San Francisco ne fut jamais un problème pour les riches et les puissants. Moss Landing, situé à 30 kilomètres au sud de San Francisco, possède une plage sablonneuse idéale pour réceptionner les cargaisons illicites. Un restaurant, agrémenté d'un cabaret, est implanté sur la crête de la falaise. L'établissement accueillait suffisamment de clients importants pour que la police n'osât jamais s'en approcher. La distillerie de Moss Beach est toujours en activité. On dit qu'elle est hantée par une mystérieuse « femme bleue », qui aurait tenté de quitter son amant, un trafiquant d'alcool, pour rejoindre un pianiste, avant d'être abattue sur la plage en contrebas.

Les trafiquants d'alcool gagnèrent le statut d'amis de la famille lorsque la consommation d'alcool prit de l'ampleur dans la société. Dans les archives, on trouve le cas d'un juge qui aurait fait preuve de mansuétude envers un trafiquant emprisonné pendant les fêtes de Thanksgiving. L'honorable homme de loi se lamenta sur le destin injuste de son pauvre ami, contraint de rater ces festivités familiales. Finalement, dans un élan de bon cœur, le juge joignit le geste à la parole. Il se posta devant la prison et gratifia le trafiquant de chansons populaires de l'époque. Le personnel de la prison passa cet événement sous silence, car après tout, le juge avait réchauffé les cœurs de tous ces criminels emprisonnés !

Les établissements de formation suivants sont abordés dans les descriptions du quartier concerné :

California School of Fine Arts	Russian Hill
Cogswell Polytechnical College	Mission District
Golden Gate College	South of Market
Hastings College of Law	Downtown
Jesuit College	Richmond District
Lincoln University	Pacific Heights
San Francisco Conservatory of Music	Richmond District

Les universités

En plus des dizaines d'établissements d'enseignement supérieur de formation professionnelle ou religieuse, San Francisco compte quelques petites universités d'excellent niveau dotées de moyens importants.

Asiles d'aliénés

Pour prendre en charge ceux que l'on estime irresponsables, la Californie s'est dotée d'hôpitaux publics. La ville de San Francisco compte également quelques asiles privés.

La Californie a de bonnes raisons de s'intéresser de près au problème des déséquilibrés. En effet, elle possède le ratio le plus élevé aux États-Unis (1 sur 489), plus de deux fois la moyenne nationale. Le Vermont possède techniquement un ratio plus élevé avec 1 sur 458, mais de nombreux malades mentaux sont soignés à domicile et ne constituent pas une charge pour l'État, tant et si bien que le rapport réel peut être abaissé.

La Californie a également les critères d'internement les plus libéraux et le taux d'admission le plus élevé. Une moyenne de 80 % (le taux le plus élevé des États-Unis) de ceux qui sont suspectés d'infirmité mentale est confiée soit à des hôpitaux publics, soit à des centres de soins urbains. Ceux qui constituent le groupe des malades mentaux potentiels comptent les syphilitiques, les alcooliques, les fanatiques religieux, les homosexuels et ceux souffrant de sénilité. Les épileptiques et les « imbéciles » sont confiés aux soins d'institutions soutenues par l'État, comme celle de Sonoma State à Glen Ellen, à 80 km au nord de San Francisco.

L'internement en Californie est plus dû à la responsabilité des docteurs en médecine qu'à celle des juges et jurés. Entre 1906 et 1929, San Francisco totalisait 12 000 personnes considérées comme malades mentales, soit un tiers pour la Californie.

Deux écoles de pensée existent à propos du nombre élevé de déments en Californie et plus particulièrement à San Francisco. La première est que l'atmosphère de la Californie rend ses habitants mentalement instables, avec ses enchaînements rapides de périodes économiques florissantes et de périodes de crise, ainsi que son « esprit d'outrance répandu ». La seconde opinion suggère que la Californie attire un grand nombre d'immigrants adultes, comptant dans leurs rangs des criminels et des « déments de passage, venant des États voisins et des pays étrangers ». La politique de la Californie, qui consiste à mettre les alcooliques, les indigents et les simples d'esprit dans le même sac que les véritables déments, compte également parmi les explications communément avancées.



En vertu de la loi californienne, une personne accusée de folie devant une cour de justice était examinée par deux médecins, à qui incombait la décision finale du « trouble mental » de l'accusé et de son internement. Si l'accusé était placé dans un établissement psychiatrique urbain, les observations étaient formulées par un médecin qui gardait l'anonymat et tenait secrète la raison de son intervention. Même si cette procédure fut invalidée par la Cour suprême en 1901, elle fut perpétuée en secret, avec pour résultat fréquent de voir la première réaction naturellement hostile d'un accusé, utilisée comme argument pour le décréter mentalement instable.

Hôpitaux publics

La Californie se vantait fréquemment d'offrir le réseau d'établissements le plus progressiste pour l'accueil et le traitement des déficients mentaux. Avec cinq hôpitaux pleins à craquer, on pouvait dire que cet engagement était tenu. Le Comité d'État en matière de démence (*Committee in Lunacy*) inaugura son premier établissement à Stockton en 1852, suivi par Nowalk (dans les faubourgs de Los Angeles), Mendocino, Agnews (à San Jose) et Napa (à 56 kilomètres au nord de San Francisco). À partir de 1911, les cinq établissements étaient totalement surpeuplés, plus de 12 % des patients dormant à même le sol ou dans des caves. Les conditions d'accueil se détériorèrent si nettement que l'enquête d'un comité fut diligentée. Ce dernier conclut que les établissements étaient « susceptibles de rendre folle une personne saine d'esprit » et des améliorations furent apportées dans les hôpitaux, en y consacrant un budget de trois millions de dollars en 1920. Ceci permit aux asiles de gérer le flot de « dérangés » avec une efficacité accrue, à défaut de juguler leur nombre croissant. En 1928, les quatre établissements situés autour de la baie accueillaient 9300 malades.

Les patients des hôpitaux publics y demeurent en moyenne trois mois. En cas de surpopulation, un patient indigent peut être renvoyé sans recevoir de quelconque traitement. En raison du nombre élevé de patients, dont la plupart sont des travailleurs non qualifiés ou des laissés-pour-compte de la société, inaptes au travail, le but principal est de contrôler, et non de guérir. La direction d'un hôpital public est une place en or d'un point de vue politique. Que les membres du personnel remplissent leurs devoirs avec zèle ou au contraire les négligent, ils n'ont que

peu de chances de se voir récompenser ou blâmer. Les familles des patients paient en moyenne quinze dollars par mois pour un traitement, mais en acceptant de s'acquitter de quarante dollars, on peut s'assurer que le patient reçoive une attention accrue, des repas de bien meilleure qualité et une prise en charge par un aliéniste lors de séances individuelles.

Stérilisation

La folie était considérée comme une maladie héréditaire par les théories conventionnelles. Par conséquent, les hôpitaux publics mirent en place un plan destiné à combattre à long terme les effets des afflictions mentales graves. En 1928, 4650 patients (60 % d'hommes) furent stérilisés. La quasi-totalité des patients de Stockton et Nortfolk subit cette opération avant d'être libérée. D'autres hôpitaux firent preuve de plus de réserve, n'opérant que les individus considérés comme potentiellement dangereux, ainsi que ceux qui souffraient de maladies héréditaires avérées.

« Le fil entier de la vie humaine est en permanence soumis à la pollution causée par l'incorporation du sang perverti de ceux qui souffrent de déficience mentale extrême. »

Comité sur la démence, 1916

Les établissements psychiatriques de San Francisco

Si la bonne santé mentale d'un citoyen était mise en doute, ce dernier était habituellement confié à un établissement psychiatrique urbain. Ces centres constituaient une alternative aux hôpitaux publics pour ceux qui souhaitaient se soumettre volontairement aux traitements, mais ils constituaient également un moyen susceptible d'étendre l'influence légale de la psychiatrie. Des individus « particuliers » pouvaient être gardés pendant deux semaines. Si leur comportement restait irrationnel, ils pouvaient alors être orientés vers un hôpital public sans passer par une audience devant une cour de justice. Le traitement consistait plus en un diagnostic qu'en une véritable tentative de soins, et la psychanalyse était plus l'exception que la règle en la matière.

Ces établissements espéraient réduire la pression et les dépenses qui pesaient sur les hôpitaux publics et calmer certains stigmates qui accompagnaient la mise sous traitement psychiatrique. Malgré l'échec du programme sur tous les points, il fut repris à Alameda, Fresno, San Diego et Los Angeles. Mis à part à San Francisco et à San Diego, les centres psychiatriques n'étaient guère plus que des centres de détention. San Diego fut le seul centre où des résultats positifs furent régulièrement obtenus.

Les hôpitaux privés

Les asiles privés proposent sans nul doute des conditions d'hébergement et une qualité de soins très supérieures à la moyenne, mais le montant mensuel à débourser dépasse généralement cent dollars. En outre, les cinq asiles privés de la baie avaient une capacité d'accueil cumulée de seulement 428 lits en 1928. Quatre des cinq établissements se trouvent à San Francisco et ses alentours. Certains centres, comme le *sanatorium de Wakefield* situé intra-muros, possèdent la réputation de proposer des soins discrets sur les plans physiques et psychologiques, et attirent de nombreuses stars hollywoodiennes et membres de la haute société à bout de nerf. La sécurité y est souvent plus draconienne pour ceux qui veulent y rentrer que pour ceux qui désirent en sortir. Les activités annexes et fort lucratives de Wakefield (avortements illégaux) sont moins connues, mais tout aussi populaires auprès de ceux qui en ressentent le besoin. Quelques éléments de l'équipe médicale de Wakefield sont également disposés à monnayer leur participation à des activités discutables (falsification de rapports d'autopsie, oubli de signaler des blessures par balles aux services de police, etc.). Wakefield connut au moins un « échec » notable, Harold Hadley Copeland, connu pour l'affaire des legs de Copeland, qui y mourut en 1926. Il fut interné en état de confusion, et fut découvert la gorge tranchée dans sa chambre.

Hôpitaux

Les soins médicaux sont de très bonne qualité et un grand nombre d'institutions assurent un traitement professionnel. Certains sont un peu plus portés sur les expérimentations en tout genre que les autres, mais ils sont aussi bien plus discrets...

Les établissements suivants sont abordés dans les descriptions de la localité ou du quartier correspondant :

Livermore Sanatorium	Downtown
Park Sanatorium	Height
Resthaven Sanatorium	Oakland (Greater Bay Area)

Les hôpitaux suivants sont abordés dans les descriptions de la localité ou du quartier concerné :

Canyon Sanitarium	Redwood City (Bay Area)
Chinese Hospital	Chinatown
Doctor's Hospital	Downtown
King's Daughters' Incurables' Home	North Beach
Letterman General Hospital	Presidio
Marine Hospital	Presidio
San Francisco Hospital	Mission District
Shriners' Hospital	Sunset District
St Mary's Hospital	Richmond District
Stanford Hospital	Pacific Heights
University Hospital	Sunset District

Les lieux de culte suivants sont abordés dans les descriptions de la localité ou du quartier concerné :

Joss Houses	Chinatown
Mission Dolores (Misión San Francisco de Asís)	Mission District
Old St Mary's Church	Chinatown
Saints Peter and Paul Church	North Beach
St Mary's Cathedral	Downtown
Temple Emanu-El	Richmond District

Lieux de culte

La plupart des lieux de culte de San Francisco sont en phase de reconstruction après le grand incendie de 1906. La première pierre de la Grace Episcopal Cathedral (au coin de California Street et de Taylor Street, sur Nob Hill) a été posée en 1910, mais la construction ne reprit qu'en 1928. La First Church United Presbyterian, détruite volontairement pour arrêter le feu en 1906, réside dans des quartiers temporaires dessinés par l'architecte local Bernard Maybeck. Les nouvelles églises n'ont été sacralisées que très récemment, tandis que celles qui sortirent indemnes de l'incendie accueillaient à l'inverse des foules venant de quartiers sinistrés du côté est de la ville, lors des offices réguliers.

Sociétés secrètes et cultes

Même dans les années 1920, San Francisco comptait un nombre important de fraternités secrètes, de cultes clandestins et d'autres groupes de cet acabit.

Mater Tenebrarum

Cette secte a recruté de nombreux auteurs de San Francisco (dont Ambrose Bierce, Jack London, George Sterling, Clark Ashton Smith et Dashiell Hammet). Ce groupe utilise l'art magique de la mégalopolisomancie, qui repose sur la manipulation des énergies paramentales que génèrent les grands rassemblements de population dans les grandes métropoles. Thibaut DeCastries, l'auteur du livre *Mégalopolisomancie* (édité à compte d'auteur en 1897), dirige ce culte dont le but est de découvrir des vérités cosmiques par le biais d'une pseudo-science ésotérique enseignée par l'occultiste. Thibaut DeCastries a parfois eu des querelles avec l'un ou l'autre de ses acolytes, et des rumeurs circulent sur sa possible implication dans la mort de Jack London et d'Ambrose Bierce, ainsi que dans le suicide de George Sterling. Thibaut DeCastries cherche constamment de nouveaux disciples à dominer et pourrait bien avoir engendré des dizaines de prophètes indépendants grâce à son livre.

La mégalopolisomancie utilise la métagéométrie néo-pythagoricienne qui permet à celui qui la maîtrise de voir dans l'avenir et de déchaîner sa vengeance sur ses ennemis en lâchant sur eux une entité paramentale



Les fraternités secrètes ont la cote.

Les sociétés secrètes et cultes suivants sont abordés dans les descriptions de la localité ou du quartier concerné :

Ancient and Mystical Order Rosae Crucis	San Jose (Greater Bay Area)
Francs-maçons	Downtown
Holy City	San Jose (Bay Area)
La Tapisserie de l'Infini	Colma (Bay Area)
Kung Tow Tong	Chinatown
Culte des profonds de Lang-Fu	Chinatown
Nestar Mobedan Mobed	Twin Peaks
Temple de Rhon Paku	Downtown
United Lodge of the Theosophists	South of Market

Le quartier du Presidio

Délimitation du quartier :
N – Pacifique
E – Lyon Street
S – *Lobos Creek*, Lake Street, W Pacific Avenue
O – Pacifique

Le Presidio est le quartier général de la division ouest de l'armée, qui englobe la Californie, le Nevada, l'Oregon et Washington. C'est également la base du 30e régiment d'infanterie (« San Francisco's Own »), de la 19e aéroportée et des casernes de la Garde nationale de Californie. Les effectifs s'élèvent à 1700 personnes.

Le Presidio est la plus grande base militaire située à l'intérieur d'une ville américaine. Il comprend de nombreux postes de garde, reliés entre eux par un réseau routier qui serpente dans une forêt de séquoias et d'eucalyptus. Ces bois sont souvent utilisés comme terrain d'entraînement, mais aussi comme parc public.

La plus grande partie du Presidio est ouverte de 7 h à 20 h, et les spectateurs peuvent également venir assister à des manœuvres d'entraînement des soldats.

Fort Point [1]

Fort Point est un bâtiment de brique maussade, hérissé de canons rouillés et niché sur le contrefort sud de l'embouchure du Golden Gate. Depuis 1863, des soldats y surveillent la baie, guettant d'éventuelles invasions. Souvent, le brouillard obstrue la vue sur la mer. Le vent glacial qui souffle de l'océan s'insinue par les ouvertures aménagées pour l'artillerie, et couvre les murs de sable et de sel. Y séjourner entraîne des risques de rhumes voire de pneumonies. Le fort a récemment été réaménagé en quartiers pénitentiaires (même s'il n'a jamais été utilisé comme tel), et les pièces ressemblent à des cellules de prison. Des sentinelles en faction durant la nuit prétendent avoir parfois vu glisser dans la brume des bateaux fantômes tels que le *Tennessee* ou le *Rio de Janeiro*, deux des nombreux navires qui ont sombré dans les eaux du Golden Gate. Dans les années 1930, le Golden Gate Bridge est construit au-dessus de Fort Point, plongeant les bâtiments dans l'ombre une grande partie de la journée.

Fort Winfield Scott [2]

Cet édifice de style mission accueille un régiment d'artillerie au sein d'une dizaine de bâtiments de brique rouge disposés en fer à cheval autour d'une cour. Fort Scott est une base indépendante, où les officiers disposent de leur propre club et de leurs quartiers. Le fort est également doté d'un

Presidio.

gymnase, d’une centrale électrique et d’un dédale de remparts de béton donnant sur la baie, construits pour permettre une mobilisation rapide et une défense des côtes optimale.

Crissy Field [3]
Ce terrain d’aviation situé dans l’enceinte de la ville est également la seule base aérienne de l’armée sur la côte ouest. Cet endroit était à l’origine un marécage, qui fut asséché et comblé pour l’exposition internationale Panama-Pacific de 1915. Depuis 1919, de nombreux as de l’armée ont gagné leurs ailes sur Crissy Field. Jusqu’à l’ouverture de Mills Field en 1927, les avions civils n’étaient pas autorisés à l’utiliser. Tout pilote qui y atterrissait sans autorisation et sans raison majeure se voyait confisquer son permis de vol et pouvait être poursuivi pour mise en danger de la vie d’autrui ou intrusion.

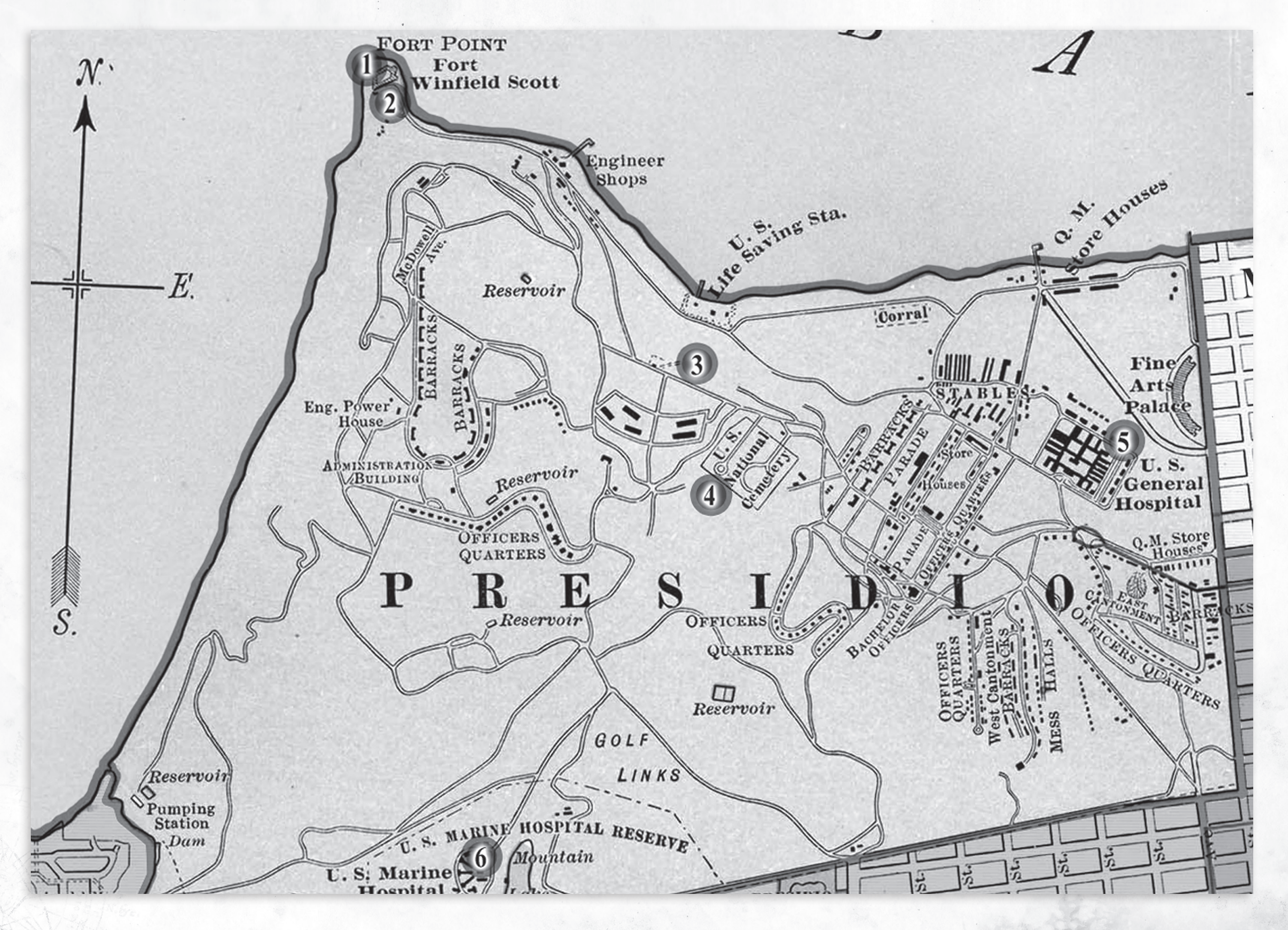
National Cemetery [4]
Ce cimetière était à l’origine une terre sépulcrale indienne. L’armée américaine l’a transformée en clairière du souvenir où sont alignées des lignes de pierres tombales blanches identiques, parfois interrompues par des mémoriaux dédiés aux officiers et à leurs familles. Parmi ceux qui reposent ici, on trouve le Brigadier-Général Frederick Funston (1865-1917), héros du grand incendie de 1906, et l’épouse et les deux enfants du général John « Black Jack » Pershing, décédés dans l’incendie moins connu de 1915. Une stèle de 1,50 mètre de haut, surmontée d’un aigle, est dédiée au soldat inconnu, en l’honneur des 408 anonymes enterrés ici.

Letterman General Hospital [5]
Il fut construit par le ministère de la Guerre en 1899 au Presidio afin de s’occuper des vétérans blessés et malades du conflit hispano-américain aux Philippines. 175 lits sont réservés aux vétérans et au personnel militaire. Des chemins forestiers sinueux des deux côtés du bâtiment apportent un supplément de relaxation à cet ensemble dont l’atmosphère, bien que militaire, reste propice à la détente.
Premiers soins : 70 %
Médecine : 55 %

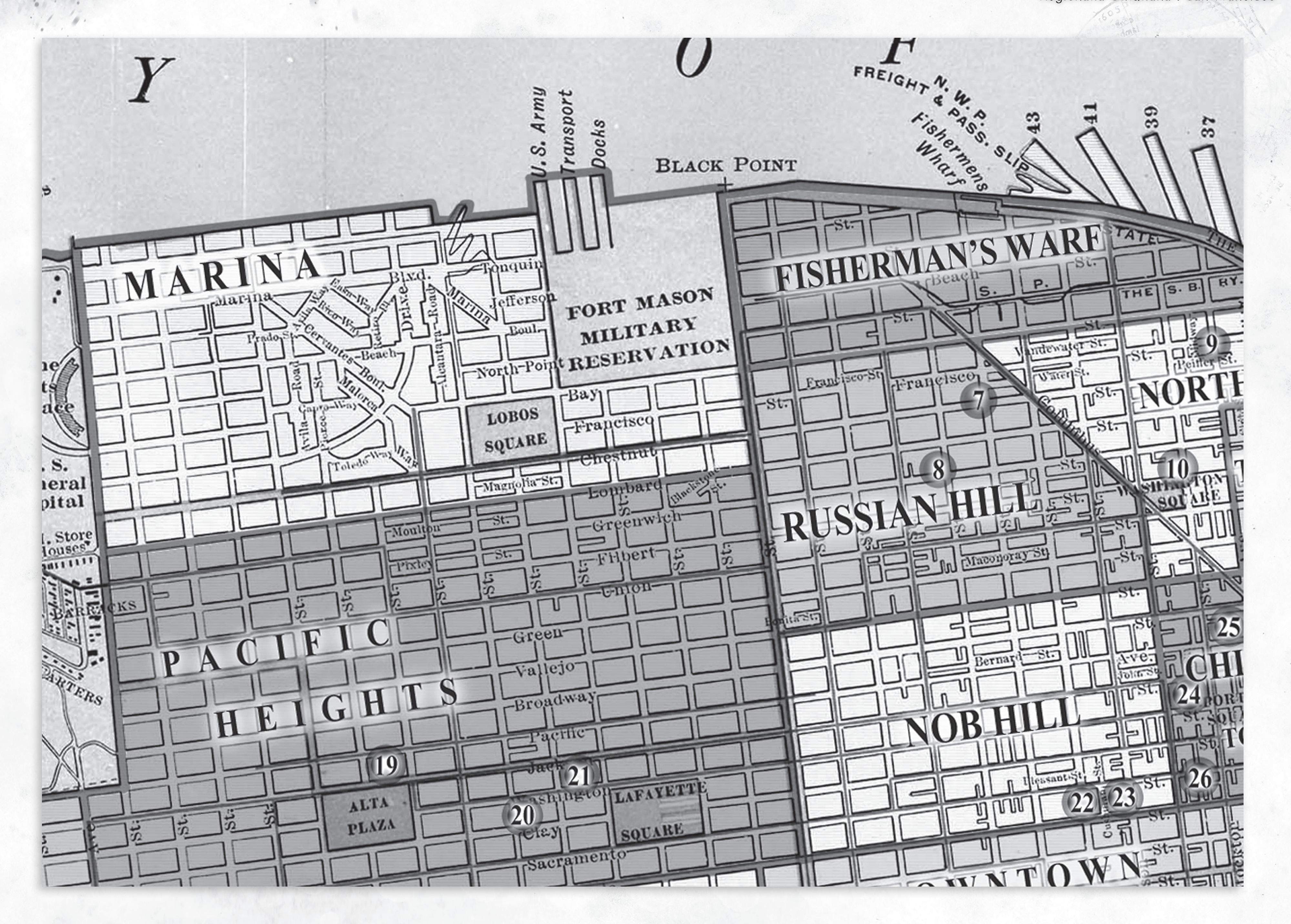
Marine Hospital [6]
Le Marine Hospital disposait jusqu’en 1912 de son propre cimetière pour les marins de la marine marchande. Il se trouve juste à côté du terrain de l’hôpital.
Premiers soins : 50 %
Médecine : 70 %



Letterman Hospital.



FORT POINT
Fort Winfield Scott
1
2
Engineer Shops
U. S. Life Saving Sta.
Q. M. Store Houses
A
N.
E.
S.
McDowell Ave.
Reservoir
BARRACKS
BARRACKS
Eng. Power House
ADMINISTRATION BUILDING
Reservoir
OFFICERS QUARTERS
3
Corral
STABLES
Fine Arts Palace
5
U. S. General Hospital
U. S. National Cemetery
4
BARRACKS
PARADE
Store Houses
PARADE
OFFICERS QUARTERS
Q.M. Store Houses
EAST CANTONMENT
BARRACKS
PRESIDIO
Reservoir
OFFICERS QUARTERS
BACHELOR OFFICERS
OFFICERS QUARTERS
West Cantonment BARRACKS
MESS HALLS
OFFICERS QUARTERS
Reservoir
GOLF LINKS
Reservoir
Pumping Station
Dam
U. S. MARINE HOSPITAL RESERVE
6
Mountain
U. S. Marine Hospital
St.


MARINA
PACIFIC HEIGHTS
RUSSIAN HILL
NOB HILL
FORT MASON MILITARY RESERVATION
LOBOS SQUARE
LAFAYETTE SQUARE
ALTA PLAZA
BLACK POINT
U.S. Army Transport Docks
N. W. P. FREIGHT & PASS. SLIP
Fishermens Wharf
43
41
39
37
7
8
9
10
19
20
21
22
23
24
25
26
Bay
Francisco
Chestnut
Lombard
Greenwich
Filbert
Union
Green
Vallejo
Broadway
Pacific
Jackson
Washington
Clay
Sacramento
Jefferson
North Point
Tonquin
Magnolia St.
Moulton
Pixley
Columbus
Mason
Bernard St.
Pleasant St.



Palace of Fine Arts, témoignage de l'exposition Panama-Pacific.



Fisherman's Wharf.

Le quartier de la Marina

Délimitation du quartier :
N – Baie de San Francisco
E – Van Ness Avenue
S – Lombard Street
O – Lyon Street

L'urbanisation d'origine de ce quartier, avec des chantiers navals et des industries du XIXe siècle, fut rasée par le tremblement de terre de 1906. La reconstruction fut entreprise en utilisant les décombres, ainsi que le sable et la boue de la baie.
La moitié nord de la Marina devint *Marina Green*, un parc bucolique ; le reste de la zone fut utilisé comme site pour l'exposition internationale Panama-Pacifique de 1915. À la fin de l'exposition, les attractions furent enlevées, à l'exception du *Palace of Fine Arts,* et le terrain fut vendu à des sociétés privées. Une urbanisation complète de la moitié sud du quartier s'ensuivit.

Le quartier de Fisherman's Wharf

Délimitation du quartier :
N – Baie de San Francisco
E – Baie de San Francisco
S – Bay Street
O – Van Ness Avenue

Une vision pittoresque de l'histoire de San Francisco a été préservée dans ce port accueillant la flotte de pêche italienne. À moins de deux pâtés de maisons des terminaux des ferries motorisés sur Hyde Street, les Napolitains et les Siciliens continuent à y réparer leurs filets de façon traditionnelle. Ils prennent la mer avant l'aube et sont de retour pour proposer leurs prises sur le marché avant huit heures.
Les restaurants et les marchands de chaudrée sont légion sur le quai, et proposent pour 25 cents les produits de la mer les plus frais qu'il soit humainement possible de déguster. Les poissonniers de l'allée du poisson, une rue étroite à l'odeur âcre, offrent aux passants un large choix de cabillauds, crabes, saumons et poulpes.
Les bâtiments de l'usine de brique rouge de *Ghiradelli Chocolate* (900 North Point Square) dominent les lieux avec leur immense enseigne électrique suspendue au-dessus des toits.
La conserverie *California Fruit Canners Association* (au coin de Leavenworth Street et de Jefferson Street) possède son propre quai de chemin de fer pour ses expéditions, et Fort Mason, le dépôt central de l'Armée, décharge ses fournitures sur trois quais situés au pied de Van Ness.

Le quartier de Russian Hill

Délimitation du quartier :
N – Bay Street
E – Columbus Avenue, Powell Street
S – Vallejo Street
O – Van Ness Avenue

Depuis Russian Hill, la vue sur la baie et sur Alcatraz est magnifique.
À l'époque de la ruée vers l'or, un cimetière russe se trouvait sur cette colline, lieu du repos éternel de ses marins. Le cimetière fut supprimé plus tard et la communauté russe de la ville s'établit dans le quartier de Richmond ; son nom resta néanmoins.

En raison de la pente raide de la colline, la *Lombard Street* compte depuis 1922 pas moins de huit virages à 180° et est considérée comme la « rue la plus sinueuse du monde ». C'est un aimant à touristes, tout comme les rues en escalier de *Vallejo Street* et de *Green Street.*

La fabrique de chocolat.





Russian Hill.

California School of Fine Arts [7]
800 Chestnut Street
Fondée en 1884 par la *San Francisco Art Association*, un collectif d'artistes et d'écrivains, l'école fut d'abord établie dans la demeure du défunt magnat du rail, Mark Hopkins. La maison fut réduite en cendres en 1906 et l'école déménagea au sommet de Russian Hill, où elle se trouve toujours. Les cours proposés concernent les arts et la culture.

La résidence Marsden [8]

Cette grande maison sans charme particulier est située sur Russian Hill. C'est la demeure de Julius Marsden, un explorateur célèbre pour ses expéditions en Afrique. Julius Marsden a toujours voué un attachement particulier à l'Afrique et son rêve était d'explorer ce continent pour son propre compte. Réalisant son rêve il y a quelques années, il entreprit une expédition de 22 mois à travers le Maroc, la Tunisie, l'Égypte, le Zanzibar, le Sénégal, le Dahomey et le Nigeria. Ce fut au Nigeria que Julius Marsden pénétra dans les terres où il découvrit puis s'établit avec une terrible tribu, les Azombeii. Cette tribu vénérait la déesse Wanaôs et était gouvernée par la magnifique reine Mybaloë, sa réincarnation. Durant son séjour parmi les Azombeii, Julius Marsden et Mybaloë tombèrent amoureux. Jaloux de cet amour, le sorcier azombeii, Mergawe, empoisonna les amants. Il fut capturé et exécuté en punition de sa trahison, mais Julius Marsden et Mybaloë étaient condamnés. Julius choisit de retourner à San Francisco pour attendre que la mort le fauche plutôt que de passer ses derniers jours à voir son amante dépérir sous ses yeux.
Avant sa funeste rencontre au Nigeria, Julius Marsden avait hérité une fortune considérable de ses parents. Il avait mis à profit cet argent pour financer son expédition en Afrique et pour y acheter de nombreux artefacts au fil de ses voyages. Au cours des ans, il réunit également de nombreux ouvrages traitant du continent africain, en particulier un exemplaire rare de *Sectes secrètes d'Afrique*, écrit par Nigel Blackwell (Cf. *Les Masques de Nyarlathotep*). En outre, il fit l'acquisition du Tambour du Chaos lors d'une vente aux enchères qui eut lieu dans la maison d'Ausperg à Vienne en Autriche. Julius Marsden put également avoir accès à la collection Zebulon Pharr, et son testament stipule qu'à sa mort, sa collection d'artefacts et de livres doit être confiée à cet organisme.

La résidence de J. Marsden et ses « trésors » africains.

« La statuette ne mesurait pas plus de trente centimètres de haut et représentait une figure féminine qui me rappelait la Vénus de Médicis, en dépit de nombreuses différences dans les traits et les proportions. Elle était sculptée dans un bois noir, presque aussi lourd que le marbre. L'artiste inconnu avait certainement tiré le maximum de son matériel pour suggérer le mélange des caractéristiques négroïdes avec un type de beauté pratiquement classique dans la perfection de ses lignes. Elle se tenait sur un piédestal en forme de demi-lune, dont le côté fourchu constituait la base. L'examinant de plus près, je constatais que la ressemblance avec la Vénus de Médicis résidait surtout dans sa pose et dans les courbes des hanches et des épaules ; mais la main droite était plus haute et semblait caresser son abdomen poli. Le visage était plus plein, arborant un sourire d'une volupté énigmatique sur des lèvres lourdes et une langueur sensuelle au creux de ses profondes paupières, lesquelles étaient comme les pétales de certaines fleurs exotiques lorsqu'elles se replient sous la chaleur d'un soir velouté. L'artisanat était plutôt étonnant et n'aurait pas été moins digne des périodes les plus archaïques et les plus primitives de l'art roman. »

Clark Ashton Smith, la Vénus des Azombeii

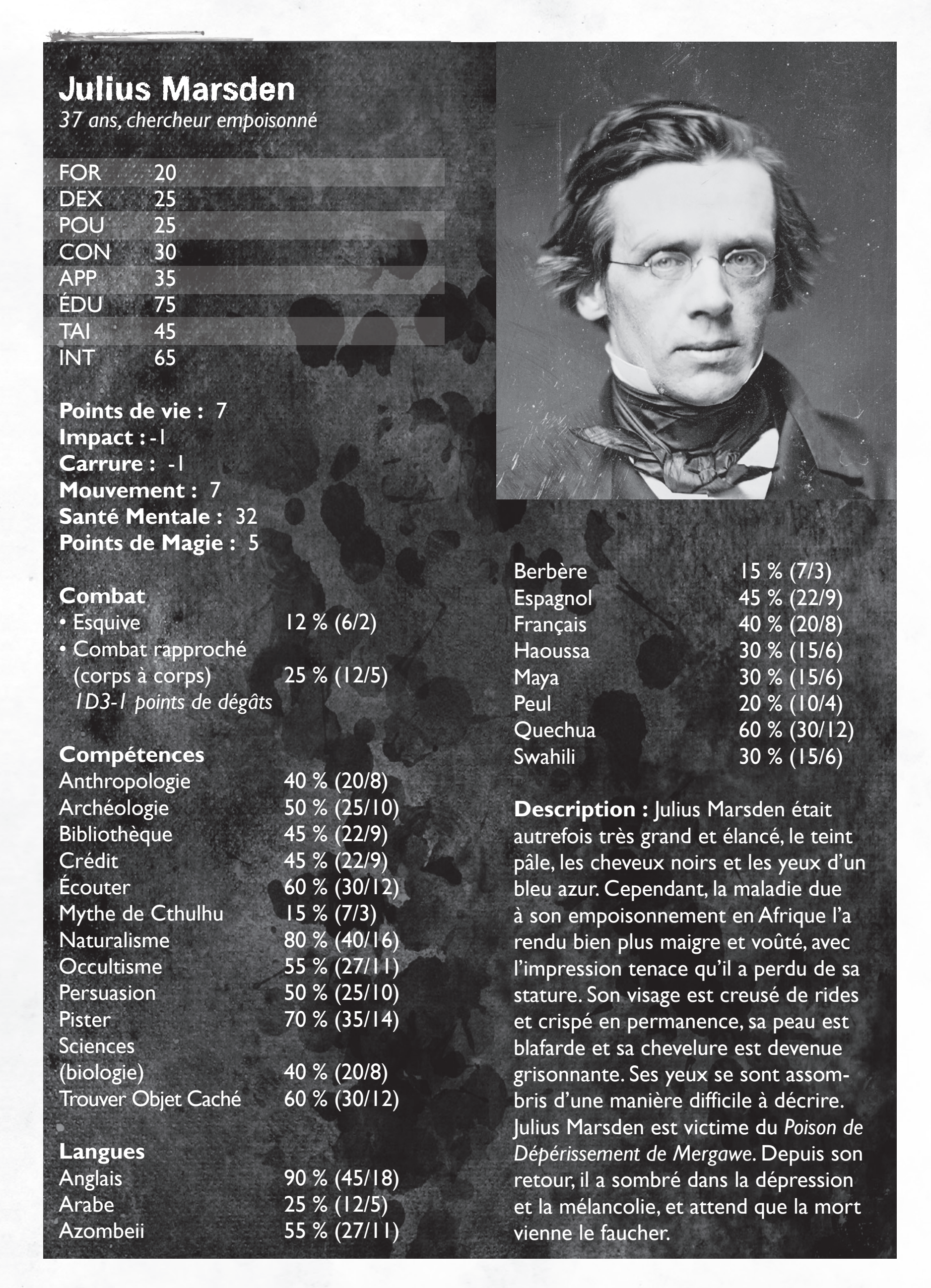


La collection africaine de Julius Marsden

La Vénus des Azombeii - Cette petite statue est une représentation de la déesse Wanaôs, vénérée par une tribu méconnue, les Azombeii. Cette tribu est établie sur la rivière Benue, en Adamawa, au Nigeria. Wanaôs est la déesse de l'amour et de la procréation. Elle présente des similitudes avec les cultes romains de Vénus et la déesse carthaginoise Tanit. Julius Marsden conserve cette statue sur le bureau de sa bibliothèque, là où elle lui procure du réconfort et lui rappelle son amour perdu, Mybaloë.
La statue est enchantée et a la capacité de stocker les points de magie. Quiconque se saisirait de la statue et déclarerait sa dévotion ou son culte à Wanaôs se verrait accorder 1D10 points de magie une fois par semaine. Si l'on passe une longue période près de la statue, on ressent son essence apaisante et réconfortante. Après un mois, si le personnage réussit un test extrême d'INT, il récupère 1D3 points de SAN.

Les Sectes secrètes d'Afrique - Ce livre repose sur les expériences de l'explorateur américain Nigel Blackwell. Il a été compilé à partir des notes que Nigel Blackwell prit durant ses voyages en Afrique en 1916, et fut rédigé et publié en 1924. Il décrit le *Culte de la Langue Sanglante* en Afrique de l'Est, le *Culte du Lécheur Hurlant* dans le bassin du Congo, et le *Culte de l'Horreur Flottante* au Nigeria. Toutefois, il n'énonce pas que ces trois cultes vénèrent la même divinité. Nigel Blackwell ne semble pas non plus réaliser que tous ces dieux sont des avatars de Nyarlathotep. Le livre est écrit en anglais, et treize exemplaires seulement subsistèrent après les six mois qui suivirent son impression, les autorités étant parvenues à brûler les autres.

Perte de Santé Mentale : 1D10
Gain de *Mythe* : +2/+4 %
Gain d'*Occultisme* : +5 %
Gain d'*Anthropologie* : +5 %
Mythe de Cthulhu : 6 %
Étude : 22 semaines
Sortilèges conseillés :
Créer un Zombie



Julius Marsden

37 ans, chercheur empoisonné

FOR	20
DEX	25
POU	25
CON	30
APP	35
ÉDU	75
TAI	45
INT	65

Points de vie : 7
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 32
Points de Magie : 5

Combat

• Esquive	12 % (6/2)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3-1 points de dégâts	

Compétences

Anthropologie	40 % (20/8)
Archéologie	50 % (25/10)
Bibliothèque	45 % (22/9)
Crédit	45 % (22/9)
Écouter	60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Naturalisme	80 % (40/16)
Occultisme	55 % (27/11)
Persuasion	50 % (25/10)
Pister	70 % (35/14)
Sciences (biologie)	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	25 % (12/5)
Azombeii	55 % (27/11)
Berbère	15 % (7/3)
Espagnol	45 % (22/9)
Français	40 % (20/8)
Haoussa	30 % (15/6)
Maya	30 % (15/6)
Peul	20 % (10/4)
Quechua	60 % (30/12)
Swahili	30 % (15/6)

Description : Julius Marsden était autrefois très grand et élancé, le teint pâle, les cheveux noirs et les yeux d'un bleu azur. Cependant, la maladie due à son empoisonnement en Afrique l'a rendu bien plus maigre et voûté, avec l'impression tenace qu'il a perdu de sa stature. Son visage est creusé de rides et crispé en permanence, sa peau est blafarde et sa chevelure est devenue grisonnante. Ses yeux se sont assombris d'une manière difficile à décrire. Julius Marsden est victime du *Poison de Dépérissement de Mergawe*. Depuis son retour, il a sombré dans la dépression et la mélancolie, et attend que la mort vienne le faucher.

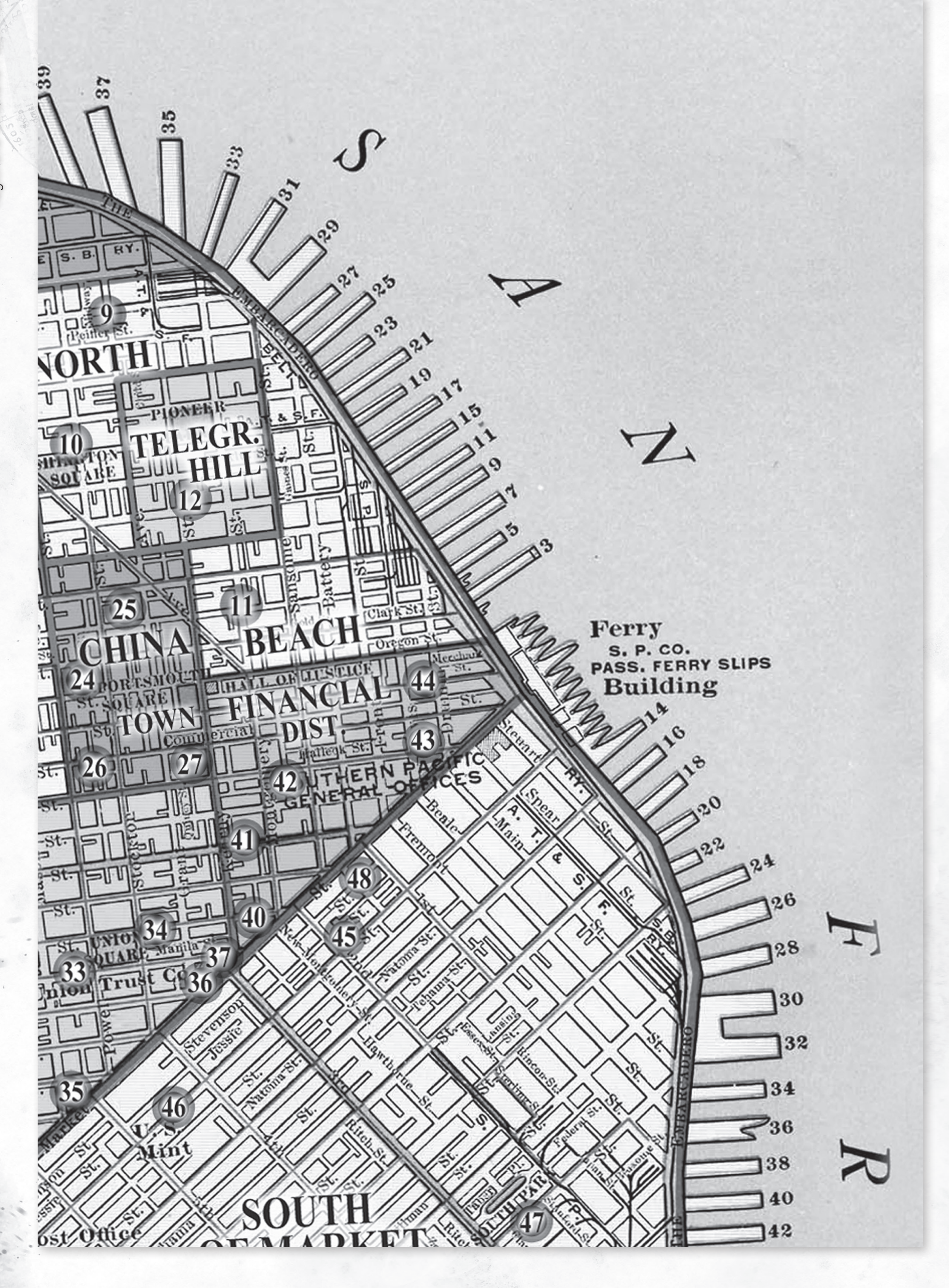
La statue du Hurleur Rampant - Cette petite statue d'une quinzaine de centimètres représente un monstre horrible doté de longs membres, possédant un grand œil unique et une gueule garnie de dents pointues comme des aiguilles. De nombreux clous sont enfoncés dans le corps du Hurleur Rampant. Le simple fait de regarder pour la première fois cette affreuse sculpture est déstabilisant et coûte 1D3 points de SAN. Julius Marsden détestait cette statue et regrettait d'en avoir fait l'acquisition sur un marché de Lagos. Il la conserve dans une malle rangée au grenier. Si la statue est examinée, un test d'*Anthropologie* réussi révélera qu'elle est d'origine congolaise. Un test d'*Occultisme* indiquera que l'utilisation de clous fait partie d'une coutume africaine qui consiste à les enfoncer dans une effigie puis à les retirer afin de libérer le pouvoir de l'esprit. Un test de *Mythe de Cthulhu* permettra d'identifier la créature comme étant un serviteur d'Ahtu, l'un des avatars de Nyarlathotep. Si tous les clous sont retirés, (3D6) de POU seront prélevés sur la personne responsable de cet acte. Ces points seront ajoutés à la réserve de 150 points de POU de la statue. Seuls les sorciers du Culte du Lécheur Hurlant peuvent, grâce à de puissants sortilèges, avoir accès à cette source d'énergie magique sans danger.

Le Tambour du Chaos – Cet objet est supposé être originaire du Kenya, où des explorateurs de la Compagnie britannique d'Afrique de l'Est le découvrirent dans les années 1880. Ils découvrirent le tambour, alors qu'ils revendiquaient des terres pour le compte de l'Empire britannique, dans ce qui restait d'un campement de la tribu Kimbi, situé dans la vallée du Rift. Des rumeurs apprises de tribus voisines laissèrent entendre que le tambour avait joué un rôle primordial pour aider les Kimbis à éradiquer la tribu des Luyjins, qui les avaient combattus pendant des décennies. Cette aide prit la forme d'un démon noir ailé qui fut tué par les Kimbis et dont la peau servit à confectionner le tambour. Le son du tambour fit sombrer les Luyjins dans la folie et en fit des proies faciles pour les guerriers kimbis.

Malheureusement pour les Luyjins, les rumeurs qui entouraient la tribu des Kimbis et leur tambour étaient véridiques. Les Kimbis constituaient en fait une ramification du Culte de la Langue Sanglante et leur chaman était un adorateur de Nyarlathotep. C'est Nyarlathotep qui envoya le démon ailé (un shantak) aux Kimbis en réponse aux prières du chaman.

Il ressemble à un tambour Ngoma classique, et seuls des spécialistes des instruments à percussion réaliseront que le Tambour du Chaos a été fabriqué à partir d'un matériau étrange, la peau d'un shantak (*Mythe de Cthulhu*). Lorsqu'il est utilisé, le tambour projette et amplifie les sentiments de la personne qui joue. Toute personne à portée du son émis par le tambour en subira les effets. Si par exemple le joueur ressent de la joie ou de la jubilation, les auditeurs se retrouveront paralysés par un sentiment de joie extrême. De même, une personne qui ressentirait haine et colère en utilisant le tambour du chaos pourrait transformer une audience en foule meurtrière. Le Tambour du Chaos ne fait pas la différence entre une projection émotionnelle consciente et inconsciente. En d'autres termes, même si une personne ignore les propriétés du tambour, ses émotions seraient amplifiées de la même façon si elle était amenée à en jouer.

Pour mettre en œuvre le pouvoir du Tambour du Chaos, une personne doit en jouer durant dix minutes au moins et réussir un test de *Pratique artistique (tambour)*. Après cela, le musicien perdra deux points de magie. Toutes les personnes suffisamment proches pour entendre le son du tambour devront effectuer un test de SAN. Ceux qui réussissent perdent 1D4 points de SAN et ressentent une bouffée de l'émotion ressentie par le joueur. Ceux qui échouent perdent 1D8 points de SAN et sont immédiatement submergés par tout sentiment que le joueur de tambour ressent (ou désire projeter). Si un investigateur sombre dans une folie temporaire, il expérimente un état émotionnel extrême : le bonheur au point de fondre en larmes, le désespoir qui conduit au suicide, ou la haine qui atteint de telles proportions qu'elle mène au meurtre. Ce comportement persiste jusqu'à ce que le joueur cesse de jouer du tambour.


S
A
N
F
R
NORTH
TELEGR.
HILL
PIONEER
CHINA
TOWN
PORTSMOUTH
SQUARE
BEACH
HALL OF JUSTICE
FINANCIAL
DIST
SOUTHERN PACIFIC
GENERAL OFFICES
Ferry
S. P. CO.
PASS. FERRY SLIPS
Building
EMBARCADERO
UNION
SQUARE
Union Trust Co.
U. S.
Mint
SOUTH
OF MARKET
Post Office
SOUTH PARK
Stockton
Powell
Sansome
Battery
Montgomery
Kearny
Commercial
Oregon St.
Clark St.
Merchant St.
Stewart
Spear
Main
Beale
Fremont
1st
2nd
Natoma St.
Tehama St.
Hawthorne St.
Minna
Stevenson
Jessie
Ritch St.
Federal St.
Rincon St.
Sterling St.
Lansing
Essex St.
Manila
S. B. RY.
A. T. & S. F.
BELT RY.
9
10
11
12
24
25
26
27
33
34
35
36
37
40
41
42
43
44
45
46
47
48
3
5
7
9
11
15
17
19
21
23
25
27
29
31
33
35
37
39
14
16
18
20
22
24
26
28
30
32
34
36
38
40
42

Nouveau sort :
Poison de Dépérissement de Mergawe

Ce sortilège tribal africain nécessite le sacrifice de 1D3 points de SAN et d'un nombre variable de points de magie pour être lancé, en plus de la préparation de la mixture empoisonnée qui requiert plusieurs composants naturels que l'on trouve seulement en Afrique. Quand le poison est prêt, sa force dépend du nombre de points de magie investis (1-9 : léger, 10-19 : fort, 20 et plus : létal). La mixture est utilisable pour 1D6+4 doses. Le poison peut être mélangé à d'autres liquides comme le vin ou la bière. La victime peut résister à l'effet du poison. Si elle échoue, elle perd 5 points de FOR, DEX, CON et POU chaque semaine, et cinq points de TAI tous les mois, jusqu'à ce que l'une des caractéristiques tombe à zéro, entraînant la mort. Si le poison est efficacement combattu, la perte de caractéristiques continue, mais seulement par période de 1D8 semaines. Il n'existe aucun antidote. Les victimes maigrissent, rapetissent et se rabougrissent tandis que le poison les emporte.

Le quartier de North Beach

Délimitation du quartier :

N – Bay Street

E – Baie de San Francisco

S – Washington Street, Vallejo Street

O – Columbus Avenue, Powell Street, Kearny Street

(sans Telegraph Hill)

Ce quartier était à l'origine une baie, comblée vers la fin du XIX[e] siècle pour y construire des entrepôts, des chantiers navals et des docks.

La reconstruction compacte après le tremblement de terre de 1906, avec des appartements et des maisons victoriennes, attira en particulier les immigrants italiens. On attribua le nom de « Little Italy » à ce quartier de San Francisco constitué de rues étroites nichées entre les collines qui surplombent *Fisherman's Wharf*. Des *feluccas* napolitaines aux voiles latines rouges pêchent encore le thon, le saumon et le crabe au large du port, et d'innombrables petits bistros pleins d'authenticité proposent des repas comportant non moins de six plats plus le vin, pour cinquante cents.

King's Daughters' Incurables' Home [9]

Au coin de Francisco Street et de Stockton Street

Cet établissement s'occupe exclusivement des soins gériatriques et des patients en fin de vie. Il est dirigé par les King's Daughters, une congrégation internationale de femmes sans affiliation religieuse. Le bâtiment n'a qu'une capacité d'accueil très limitée et le coût est calculé en fonction des revenus, ce qui permet à des personnes d'y être traitées gratuitement.

Premiers soins : 55 %

Médecine : 45 %

Saints Peter and Paul Church [10]

666 Filbert Street

Cet impressionnant bâtiment de l'Église romaine catholique est dénommée « La cattedrale d'Italia ovest » (cathédrale italienne de l'ouest) ; c'est le centre religieux des immigrants de souche italienne.

Les connaisseurs souligneront certainement l'ironie de son adresse.

En 1926-1927, l'église fut la cible des anarchistes qui l'attaquèrent aux explosifs, à cinq reprises en une année. Lorsque deux hommes tentèrent le 6 mars 1927 d'allumer des bâtons de dynamite devant l'entrée principale de l'église, ils furent arrêtés par la police. Ricca Doe mourut sur le coup et Celsten Eklund décéda un peu plus tard des suites de ses blessures.



Barbary Coast, une réputation exagérée ?

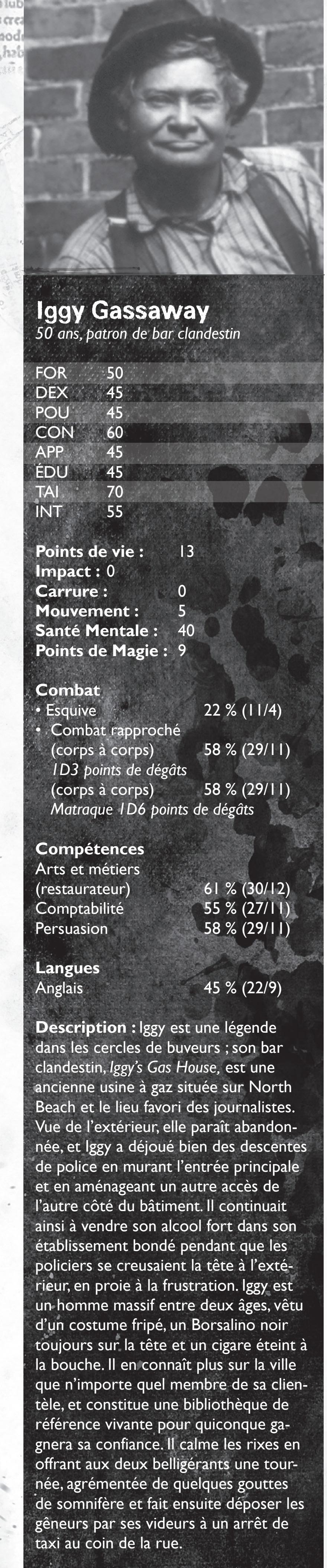
Barbary Coast [11]

De nombreuses légendes circulèrent sur ce front de mer situé au bas de Pacific Avenue, à l'est de Chinatown. Ces légendes le décrivaient comme le pire refuge du vice et de la dépravation en Amérique. Jusqu'en 1906, Barbary Coast accueillait en effet les divertissements les plus vils auxquels l'homme occidental avait accès. La bestialité, les combats de chiens et la coprophagie y côtoyaient communément l'embarquement de force de marins. Le grand incendie, les lois anti-chinoises et la Prohibition firent de Barbary Coast, un quartier autrefois grouillant de vie et d'animation, un bidonville éteint où ne subsistent plus que les fantômes insaisissables d'un passé révolu.

La mafia

Alors que le développement du crime organisé était déjà bien avancé à New York, San Francisco faisait pâle figure dans les années 1920. On y trouvait encore de petits gangs qui se tiraient dans les pattes. Néanmoins, une famille s'imposa progressivement, la **famille Lanza**. Les moments marquants de leur prise de pouvoir furent les suivants :

- 28/04/1928 – Jerry Feri, trafiquant d'alcool et chef de gang le plus puissant de la ville, est tué dans son appartement par Alfredo Scariso, un autre trafiquant d'alcool.
- 19/12/1928 – Alfredo Scariso est à son tour exécuté par Mario Filippi et Frank Boca, qui ne lésinèrent pas sur les munitions.
- 23/12/1928 – Mario Filippi est abattu.
- 30/07/1929 – Frank Boca est abattu par un passant alors qu'il montait en voiture.
- 30/10/1931 – Genaro Broccolo, l'« Al Capone de la côte ouest » est assassiné.
- 18/05/1932 – Le chef de gang Luigi Malvese, kidnappeur, ainsi que trafiquant d'alcool et d'armes, est abattu en pleine rue.



Iggy Gassaway
50 ans, patron de bar clandestin

FOR	50
DEX	45
POU	45
CON	60
APP	45
ÉDU	45
TAI	70
INT	55

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 9

Combat
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 58 % (29/11)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 58 % (29/11)
  Matraque 1D6 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (restaurateur) 61 % (30/12)
Comptabilité 55 % (27/11)
Persuasion 58 % (29/11)

Langues
Anglais 45 % (22/9)

Description : Iggy est une légende dans les cercles de buveurs ; son bar clandestin, *Iggy's Gas House*, est une ancienne usine à gaz située sur North Beach et le lieu favori des journalistes. Vue de l'extérieur, elle paraît abandonnée, et Iggy a déjoué bien des descentes de police en murant l'entrée principale et en aménageant un autre accès de l'autre côté du bâtiment. Il continuait ainsi à vendre son alcool fort dans son établissement bondé pendant que les policiers se creusaient la tête à l'extérieur, en proie à la frustration. Iggy est un homme massif entre deux âges, vêtu d'un costume fripé, un Borsalino noir toujours sur la tête et un cigare éteint à la bouche. Il en connaît plus sur la ville que n'importe quel membre de sa clientèle, et constitue une bibliothèque de référence vivante pour quiconque gagnera sa confiance. Il calme les rixes en offrant aux deux belligérants une tournée, agrémentée de quelques gouttes de somnifère et fait ensuite déposer les gêneurs par ses videurs à un arrêt de taxi au coin de la rue.

Il ne resta ensuite plus personne dans les rues de San Francisco pour faire de l'ombre à la famille Lanza, bien qu'elle ne comptât que 20 à 25 personnes. Elle tissa des liens étroits avec la famille Bonanno de New York.
Les affaires de la famille couvraient la prostitution, l'imprimerie, le commerce des drogues et des armes, les jeux de hasard ou encore le racket.
Le chef de famille, **Francesco « Frank » Lanza**, investit, avec son partenaire Giuseppe Alioto, ses gains illégaux dans l'édification de Fisherman's Wharf, afin de le rendre attractif pour les touristes. Il mourut le 14/07/1937 de mort naturelle.

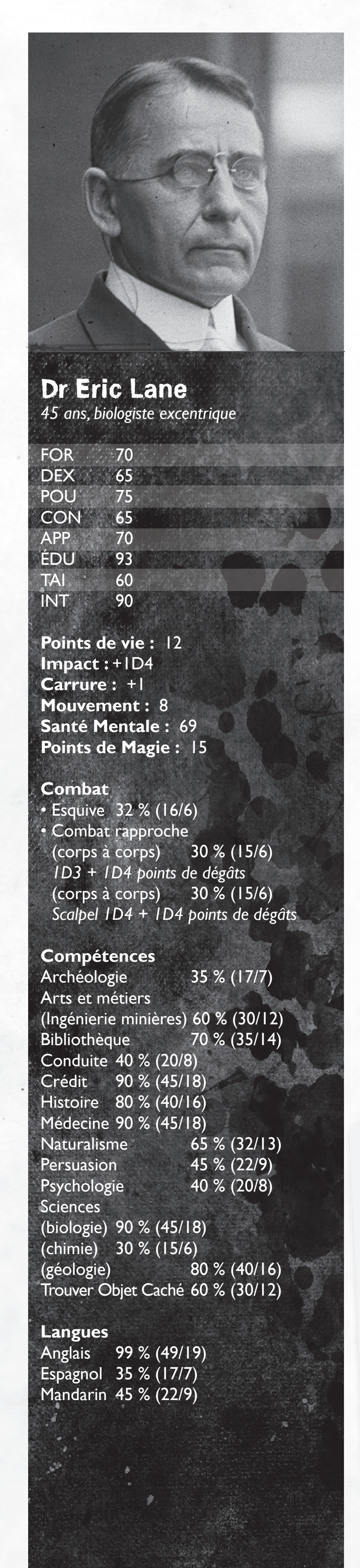
Le quartier de Telegraph Hill

Délimitation du quartier :
N – Lombard Street
E – Sansome Street
S – Vallejo Street
O – Grant Avenue

Dominant North Beach, on trouve la colline de Telegraph Hill, où un fil de télégraphe permit de transmettre les premières annonces de l'arrivée de navires dans la baie.
Ce sont les immigrants irlandais qui s'établirent à l'origine dans ce petit quartier. Entre 1825 et 1847, on y trouvait un cimetière pour les marins non catholiques.
En 1849, un mât de signalisation fut installé. Le reste de la ville (notamment les commerçants et les financiers) était ainsi informé de l'arrivée de bateaux et de leur nature (chargement attendu). La signification des signaux devint rapidement connue de tous. Après l'introduction des télégraphes électriques, l'installation devint obsolète, mais le nom resta.
Dans les années 1920, les pentes escarpées de Telegraph Hill sont constellées de bicoques accueillant des communautés d'artistes bohèmes et d'intellectuels radicaux aux idées bolcheviques et aux coutumes étranges. Les quartiers voisins sont très actifs la nuit.

Dr Eric Lane [12]
Eric Lane a toujours rêvé de découvrir la « source véritable » de la vie. Il entama des études de médecine, mais prit conscience que réaliser son rêve n'était pas aussi urgent que gagner de l'argent. Il s'orienta donc vers la géologie pétrolière et devint ingénieur des mines. Après avoir obtenu son diplôme, il se rendit en Chine, où il découvrit le plus important gisement d'anthracite jamais trouvé, dont il vendit les droits pour la somme de 10 millions de dollars. Après s'être marié à une Anglaise rencontrée à Shanghai, il reprit ses études de médecine, pour finalement finir son cursus à Vienne. Avant de retourner aux États-Unis pour s'y installer, il prit part à une expédition paléontologique en Patagonie et se prit de nouveau d'intérêt pour l'évolution, la croissance et la mutation des cellules. Ses recherches l'amenèrent à s'intéresser au cancer et à son développement. Il étudie en particulier les parasites des poissons et il est bien connu des pêcheurs japonais et italiens à San Francisco pour son acharnement à payer cher pour des spécimens de poissons étranges ou malades. Après avoir été mis en présence d'une monstruosité qui n'était ni un poisson, ni un reptile, ni un oiseau, il prit le chemin de l'Antarctique pour y chercher la source de toute vie.





Dr Eric Lane
45 ans, biologiste excentrique

FOR	70
DEX	65
POU	75
CON	65
APP	70
ÉDU	93
TAI	60
INT	90

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 69
Points de Magie : 15

Combat
• Esquive 32 % (16/6)
• Combat rapproche
(corps à corps) 30 % (15/6)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 30 % (15/6)
Scalpel 1D4 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Archéologie 35 % (17/7)
Arts et métiers
(Ingénierie minières) 60 % (30/12)
Bibliothèque 70 % (35/14)
Conduite 40 % (20/8)
Crédit 90 % (45/18)
Histoire 80 % (40/16)
Médecine 90 % (45/18)
Naturalisme 65 % (32/13)
Persuasion 45 % (22/9)
Psychologie 40 % (20/8)
Sciences
(biologie) 90 % (45/18)
(chimie) 30 % (15/6)
(géologie) 80 % (40/16)
Trouver Objet Caché 60 % (30/12)

Langues
Anglais 99 % (49/19)
Espagnol 35 % (17/7)
Mandarin 45 % (22/9)

En 1930, Eric Lane est veuf depuis 10 ans. Sa fille Edith vit avec lui dans sa maison de Telegraph Hill. Elle est âgée de 17 ans et elle est habituée à satisfaire les caprices de son père. Il lui a enseigné les côtés les plus ésotériques de la biologie, de façon à ce qu'elle comprenne ses travaux. Elle veille à la bonne tenue de la maison, et supervise en particulier les serviteurs chinois. L'un d'eux, Wong, parle parfaitement anglais.
Le Dr Lane porte toujours sur lui son matériel de dissection… on ne sait jamais !

Le quartier de Richmond District

Délimitation du quartier :

N – *Lobos Creek*, Lake Street, W Pacific Avenue

E – Presidio Avenue, Masonic Avenue

S – Fulton Street, Fell Street, Geary Street

O – Pacifique, Stanyan Street

Richmond est un ajout relativement récent à la ville de San Francisco. Le quartier est situé entre le Golden Gate Park, le Presidio et l'océan. La mise en valeur du terrain remonte au tremblement de terre de 1906 qui entraîna un grand besoin de logements.
Il tire une grande fierté de son atmosphère paisible, de ses voies ombragées bordées de maisons victoriennes ou d'architecture missionnaire des classes moyennes supérieures. La présence du Jesuit College de San Francisco ajoute à l'atmosphère de raffinement de ce quartier, loin de l'agitation du centre-ville. Une partie de cette quiétude provient de la présence de cinq grands cimetières dans les alentours, même si une vaste campagne d'exhumation est prévue.
De nombreux immigrants russes se sont installés dans ce quartier souvent baigné par le brouillard venant de la mer.

Les bains de Sutro et Cliff House [13]
Les bains de Sutro, cadeau d'Adolph Sutro à la ville, constituent le « bâtiment à toiture vitré le plus grand du monde ». Ce pavillon de 14 000 mètres carrés est situé au sud de Point Lobos et surplombe l'Océan pacifique. Deux lignes de chemin de fer partent du Ferry Building et transitent par Market Street jusqu'à une énorme grange en bois qui sert de station. Les baigneurs, après avoir débarqué, empruntent un tunnel qui débouche sur la caisse. L'entrée coûte 10 cents pour les simples visiteurs et 50 cents pour les baigneurs (comprenant la location d'un vestiaire et d'un peignoir de bain). Les bains comprennent sept bassins, un musée, des restaurants et un jardin botanique sous serre. La température y est élevée et l'air y est humide, même lors des jours d'hiver les plus froids. Le musée propose aux visiteurs une ménagerie d'animaux empaillés disposés dans des dioramas ainsi que d'autres curiosités, en particulier des momies égyptiennes. Au sein de la collection se trouve le Musée mécanique, un ensemble de mécanismes d'horlogerie qui disent la bonne aventure, proposent des spectacles de cirques miniatures ou de groupes d'animaux savants, etc. De nombreux balcons reliés les uns aux autres permettent à plus de 7500 personnes de s'asseoir autour des bassins et d'y profiter de mets variés.



Sutro Rock et la légendaire Cliff House.

Le génie de Sutro en matière d'ingénierie souterraine trouve dans ses bassins une nouvelle application pratique. Les bassins contiennent au total 7,5 millions de litres d'eau de mer, qui passent par un bassin de captation puis dans un réseau de tubes entourés de bobines chauffantes. L'eau est changée à chaque marée haute, grâce à un tuyau de vidange qui déverse les eaux usées au large. La température des bassins va de « ours polaire » (qui contient l'eau issue directement d'une source souterraine) au « bol de soupe » à 26 °C, en passant par des bassins à des températures intermédiaires, par incréments de 5 °C. Le bassin principal en forme de L mesure 23 mètres de long pour la plus grande longueur et 5 m pour la plus petite. Les autres bassins font environ huit mètres. Des événements sont organisés le week-end, comme de la plongée sous-marine ou des concours de natation. Des manifestations plus exotiques, comme des soirées de danses tropicales, ont également lieu régulièrement.

Perchée sur la falaise surplombant les bains, Cliff House est une autre création de Sutro. Ce restaurant a été reconstruit quatre fois. Les anciennes versions de Cliff House attiraient l'élite de la ville qui venait y déguster des soupers fins, mais elles subirent aussi leur lot de catastrophes. Un navire rempli de dynamite vint s'abîmer sous la première Cliff House en 1887 et explosa. Sept ans plus tard, la maison brûla entièrement. Les deux Cliff House suivantes, chacune plus magnifique que la précédente, brûlèrent également peu après leur réouverture. La Cliff House actuelle n'est en comparaison qu'une modeste bicoque.

Plus haut, sur les falaises escarpées, se trouve le domaine de Sutro, désigné à présent sous le nom de Sutro Park. Sutro légua son manoir et ses jardins à la population de San Francisco. Tout autour du manoir crénelé de l'excentrique millionnaire, le long d'une palissade en granit, des rangées de statues de satyres et de nymphes s'ébattent dans des clairières sylvestres. Les jardins étaient ouverts au public tous les dimanches du vivant de Sutro. Même lorsque la maison brûla pendant la Première Guerre mondiale, la famille continua d'entretenir les jardins pendant les années 1920. Durant les nuits brumeuses, on dit que le fantôme de Sutro arpente les jardins, accompagné de sa fille préférée, Emma. Les fantômes se montreraient sans doute amicaux s'ils croisaient le chemin d'êtres vivants, même s'il est peu probable qu'ils y prêtent attention. Certaines statues, par ailleurs, pourraient représenter des divinités du culte ou porter d'anciennes inscriptions…

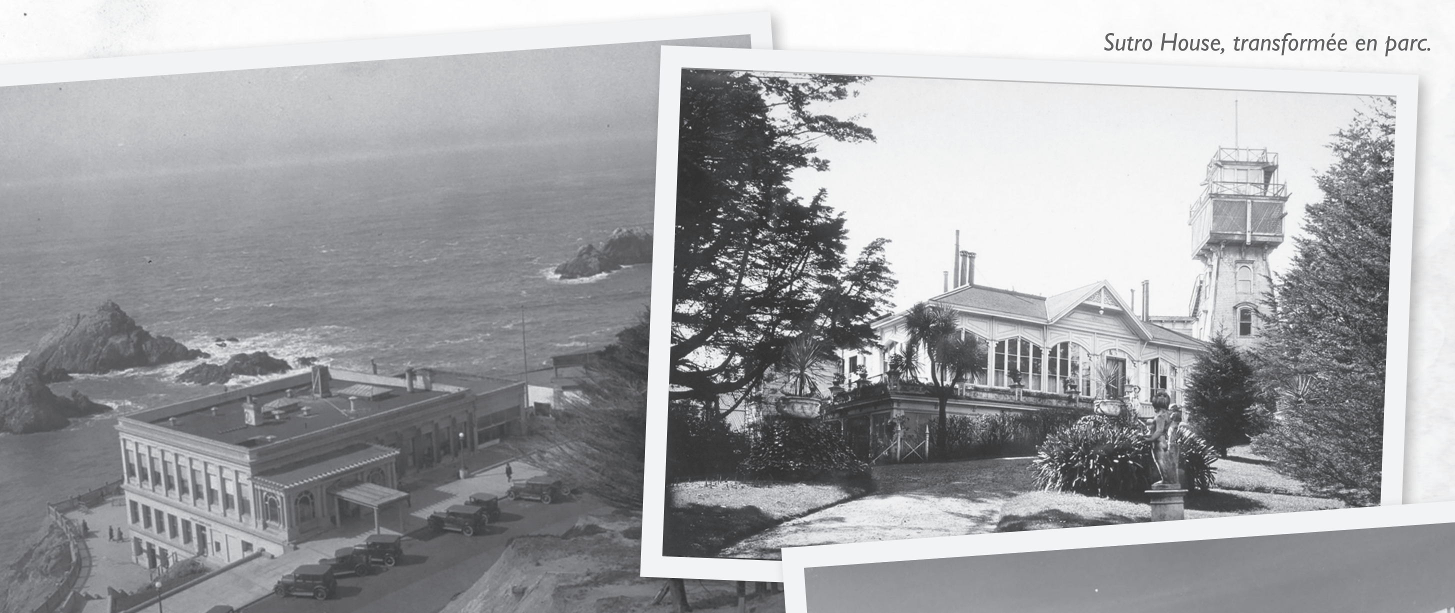
California Palace of the Legion of Honor [14]

Lincoln Park (en face du golf)

Le Palace of the Legion of Honor, ouvert au public en 1920, est un monument dédié aux soldats californiens tombés lors de la Première Guerre mondiale. C'est également un musée d'art. Cet édifice, construit sur le modèle du Musée de la Légion d'honneur de Paris, fut dessiné par l'architecte George Applegarth. Le musée fut financé par le millionnaire Adolph Bernard Spreckels et son épouse, la lionne de salon Alma de Bretteville Spreckels, qui fit don du musée à la ville en 1924. Outre son importante collection d'objets d'art et de peintures appartenant majoritairement à la peinture française du XIXe siècle, les Speckels ont réuni de nombreuses sculptures en bronze de Rodin.

Amorce de scénario

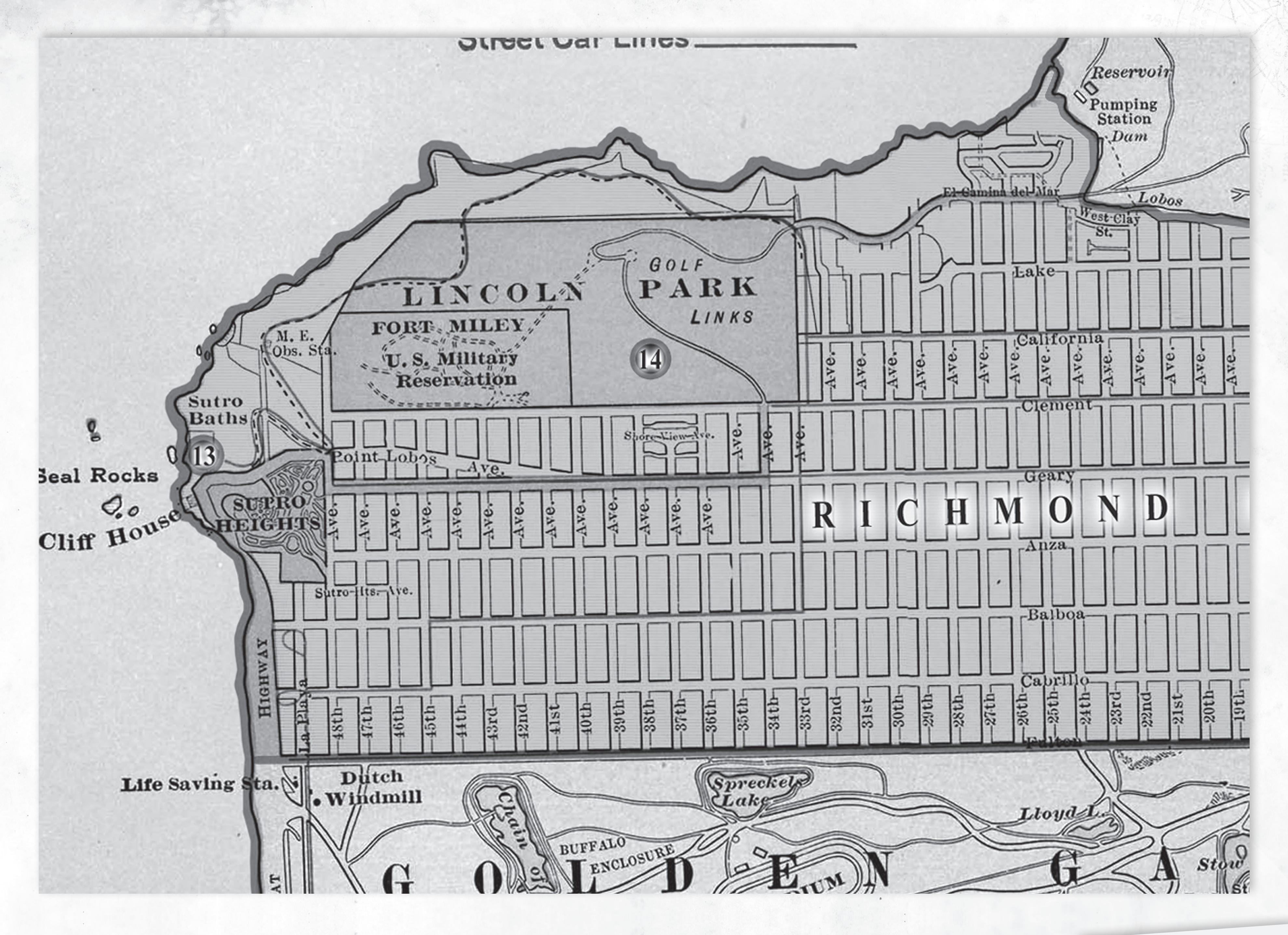
Une baigneuse se noie en se cramponnant à la grille d'évacuation située au fond du bassin principal des bains de Sutro. Sa famille proteste qu'elle était une excellente nageuse et qu'elle n'avait pas de problèmes psychologiques particuliers. Les galeries situées sous les bains sont habitées par une colonie de rejetons du Vert Abysse, qui attirent les femmes vers le fond grâce à leurs chants de sirènes. Les rejetons ont utilisé les tunnels pour séduire des femmes humaines et les utiliser à des fins de reproduction, avec la coopération de quelques employés des bains, qui font main basse sur les effets personnels des victimes et se débarrassent des fouineurs.

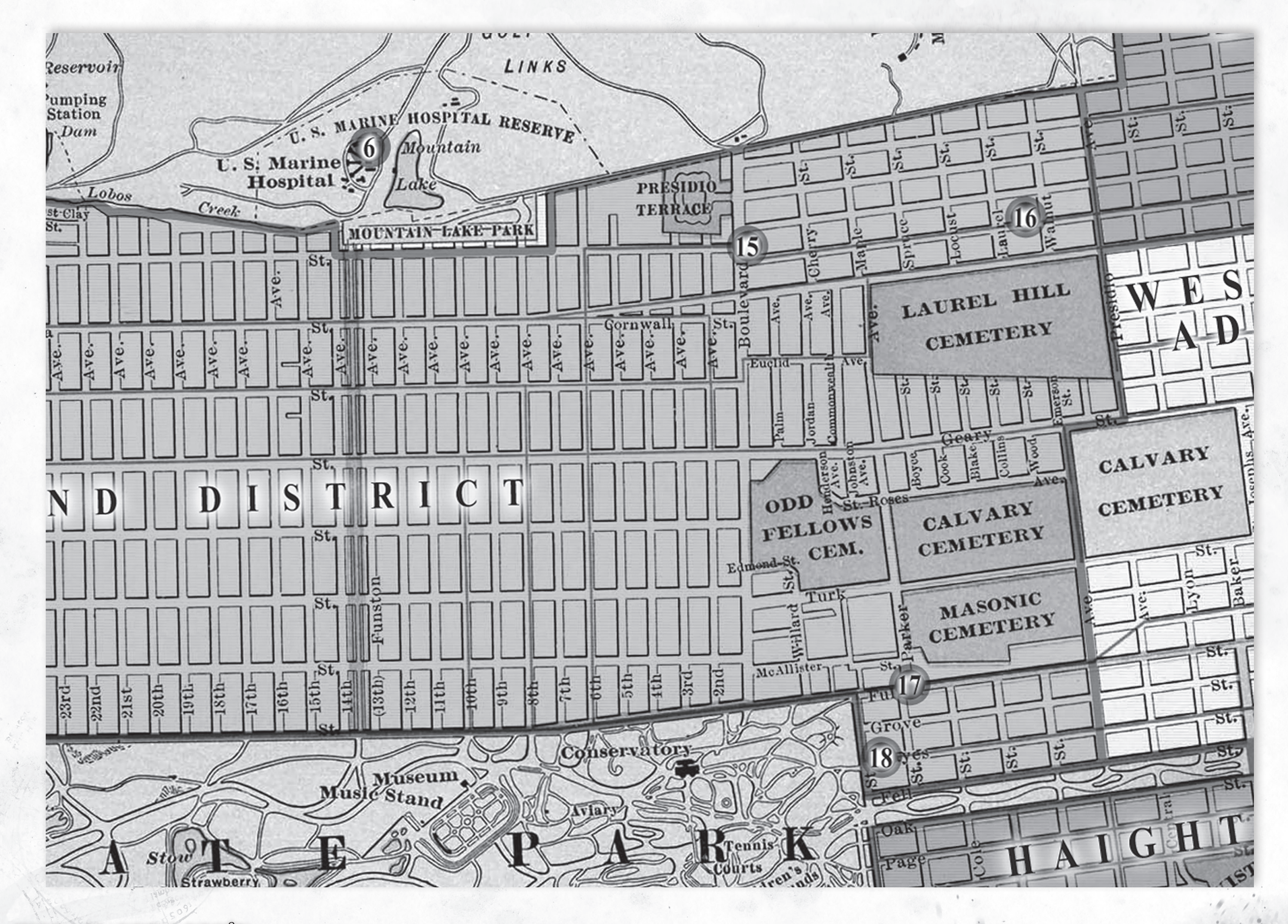


Sutro House, transformée en parc.

Cliff House, une demeure poursuivie par la malchance ?

Palace of the Legion of Honor, un cadeau à la ville.


Street Car Lines
Reservoir
Pumping Station
Dam
Lobos
El Camina del Mar
West Clay St.
Lake
California
Clement
Geary
Anza
Balboa
Cabrillo
Fulton
RICHMOND
LINCOLN PARK
GOLF LINKS
FORT MILEY
U. S. Military Reservation
M. E. Obs. Sta.
14
Sutro Baths
13
Seal Rocks
Cliff House
SUTRO HEIGHTS
Point Lobos Ave.
Shore View Ave.
Sutro Hts. Ave.
Ave.
HIGHWAY
La Playa
48th
47th
46th
45th
44th
43rd
42nd
41st
40th
39th
38th
37th
36th
35th
34th
33rd
32nd
31st
30th
29th
28th
27th
26th
25th
24th
23rd
22nd
21st
20th
19th
Life Saving Sta.
Dutch Windmill
Chain of
Spreckels Lake
Lloyd L.
BUFFALO ENCLOSURE
Stow



Reservoir
Pumping Station
Dam
LINKS
U. S. MARINE HOSPITAL RESERVE
U. S. Marine Hospital
6
Mountain Lake
Lobos
Creek
MOUNTAIN LAKE PARK
PRESIDIO TERRACE
15
16
Cherry
Maple
Spruce
Locust
Laurel
Walnut
Boulevard
Cornwall
Euclid
Palm
Jordan
Commonwealth
LAUREL HILL CEMETERY
Presidio
WES
AD
Emerson St.
Geary
Boyce
Cook
Blake
Collins
Wood
Henderson Ave.
Johnston Ave.
St. Roses
ODD FELLOWS CEM.
Edmond St.
CALVARY CEMETERY
CALVARY CEMETERY
MASONIC CEMETERY
Turk
Willard St.
McAllister
Parker
Lyon
Baker
Josephs Ave.
ND DISTRICT
Funston
23rd
22nd
21st
20th
19th
18th
17th
16th
15th
14th
(13th)
12th
11th
10th
9th
8th
7th
6th
5th
4th
3rd
2nd
17
18
Grove
Fell
Oak
Page
Cole
Central
Conservatory
Museum
Music Stand
Aviary
Tennis Courts
Stow
Strawberry
A T E P A R K
H A I G H T

San Francisco Conservatory of Music [15]
3435 Sacramento Street
Fondée en 1917 par Ada Clement, c'est une école mixte à but lucratif, qui forme des chefs d'orchestre, des compositeurs et des musiciens.

Le temple Emanu-El [16]
Au coin d'Arguello Boulevard et de Lake Street
La congrégation juive de San Francisco a changé plusieurs fois d'emplacement dans l'histoire de la ville. En 1926, elle se déplaça de la synagogue située au 450 Sutter Street pour s'installer au coin d'Arguello Boulevard et de Lake Street, dans un grand temple dont le nom est inspiré d'Emanuel Berg, le fondateur de la congrégation à l'époque de la ruée vers l'or.
La moitié du temple en L est utilisée comme sanctuaire, tandis que l'autre moitié constitue le temple même. Celui-ci peut accueillir 1234 personnes sous son dôme à 45 mètres de haut. 460 autres personnes peuvent être installées dans les balcons qui surplombent le sol du temple sur ses deux côtés latéraux. À la tête du temple, entre deux chaires, se trouve une réplique de l'Arche sacrée, qui contient les rouleaux de la Torah. Les offices sont assurés chaque vendredi à 17 h 30 et chaque samedi à 10 h 30. Le temple possède également un auditorium de 740 places doté d'un orgue, une chapelle de mariage et une bibliothèque qui contient des milliers de livres anciens, parmi lesquels on peut trouver des bibles, des ouvrages et des parchemins ayant trait au judaïsme, mais aussi une petite bibliothèque destinée aux membres de la congrégation. La majorité de la collection principale ne peut être étudiée que dans l'enceinte de la bibliothèque, mais le public qui veu parcourir les ouvrages est le bienvenu tant qu'il observe les règles et respecte les traditions de la congrégation.

Emanu-El est une congrégation juive réformiste. La synagogue de Keneseth Israel, située au 935 Webster Street et Anshey Sfard sur Golden Gate Avenue sont des congrégations orthodoxes, tandis que Beth Israel sur Geary Street dans le quartier juif de Fillmore propose des offices conservateurs.

Jesuit College [17]
Au coin de Fulton Street et de Parker Avenue
L'institution d'enseignement supérieur la plus ancienne de la ville a été déplacée à trois reprises depuis son inauguration en 1855. L'établissement est une université catholique qui propose des études théologiques. Il comprend également une cathédrale d'une beauté à couper le souffle. En 1930, l'établissement est renommé *University of San Francisco.*

St Mary's Hospital [18]
Au coin de Hayes Street et de Stanyan Street
Dirigé par les Sisters of Mercy (sœurs de charité), cet hôpital catholique rouvrit ses portes en 1918.
Premiers soins : 89 %
Médecine : 55 %

Le quartier de Pacific Heights

Délimitation du quartier :
N – Lombard Street
E – Van Ness Avenue
S – California Street
O – Presidio Avenue, Lyon Street

De petites maisons victoriennes ont été construites ici à partir de 1870. Après leur destruction en 1906, elles furent remplacées par des habitations contemporaines, et le quartier présente un visage peu uniforme. Le sud de Pacific Heights accueille les classes moyennes.



Lincoln University [19]
2518 Jackson Street
Établissement privé non confessionnel et à but non lucratif, qui propose un enseignement des arts libéraux, du droit, ainsi que des cursus diplômants. Il fut fondé en 1919.

Stanford Hospital [20]
Au coin de Clay Street et de Webster Street
Ouvert en 1893 sous le nom de Lane Hospital, il est rattaché au Medical Cooper College. En 1917, quelques années après sa prise en charge par l'université de Stanford, la construction d'une extension pour soigner des patients privés et pour en faire un hôpital universitaire pour les étudiants en médecine est entreprise. Il propose de nombreuses consultations externes et une structure d'accueil de qualité, mais de grandes disparités existent quant à l'expérience des membres de l'équipe médicale.
Premiers soins : 85 %
Médecine : 75 %

La Maison de George Davidson [21]
2221 Washington Street
La légende du scientifique George Davidson (1825-1911) plana sur la ville longtemps après sa mort. George Davidson était président de l'académie des sciences de Californie et instilla l'amour de l'astronomie chez James Lick (voir *Observatoire Lick*). Il conduisit plusieurs expéditions destinées à récupérer des spécimens pour l'académie, mais réunit également pour son propre compte de quoi remplir un musée de curiosités qui surpassait n'importe quelle collection privée aux États-Unis. Chacune des vingt pièces de sa maison de quatre étages contient un trésor en documents, livres et cartes rares. La collection comprend également des végétaux, des animaux, des spécimens fossilisés et des artefacts provenant du monde entier, des terres aborigènes d'Australie à Zuñi. On y trouve également un placard entier de crânes humains originaires des mers du sud. Thomas et Ellinor occupent à présent la demeure paternelle, et bien qu'en général ils gardent jalousement les objets ayant appartenu à leur père, des investigateurs qui sauraient faire montre de courtoisie et de sincérité pourraient obtenir l'autorisation d'accéder à la collection. Celle-ci, bien que disséminée dans les moindres recoins de la maison, est soigneusement cataloguée dans le journal intime de George Davidson.

Flood Mansion, pâle image de son élégance d'antan.



Fairmont, le confort à un prix raisonnable

Le quartier de Western Addition

Délimitation du quartier :
N – California Street
E – Franklin Street
S – Fell Street
O – Masonic Avenue, Presidio Avenue

Ce quartier fut viabilisé au tournant du siècle et le tremblement de terre de 1906 épargna en grande partie les constructions victoriennes.
Western Addition est une zone typique d'habitation de la classe moyenne.

Le quartier de Nob Hill

Délimitation du quartier :
N – Vallejo Street
E – Powell Street
S – California Street
O – Van Ness Avenue

Fief des riches et puissants de la ville, Nob Hill semble être, lors de certaines matinées, une île flottant au-dessus d'une mer de brume, avec ses rangées de manoirs victoriens et ses grandes tours d'habitations. Les géants de la ruée vers l'or construisirent de gigantesques demeures ici, chacun s'efforçant de surpasser les autres dans l'extravagance.

Seul le squelette de pierre du manoir de James C. Flood (à présent possédé par le Pacific-Union-Club) a survécu au grand incendie de 1906. Quelques zones sont encore étrangement vides, mais le quartier a généralement recouvré son charme d'antan, le charme que de grandes sommes d'argent peuvent en général imposer à n'importe quel lieu. Des hôtels de luxe ont été construits sur les ruines des pompeuses villas, comme le *Mark Hopkins*, le *Huntington* ou encore le *Stanford Court*.

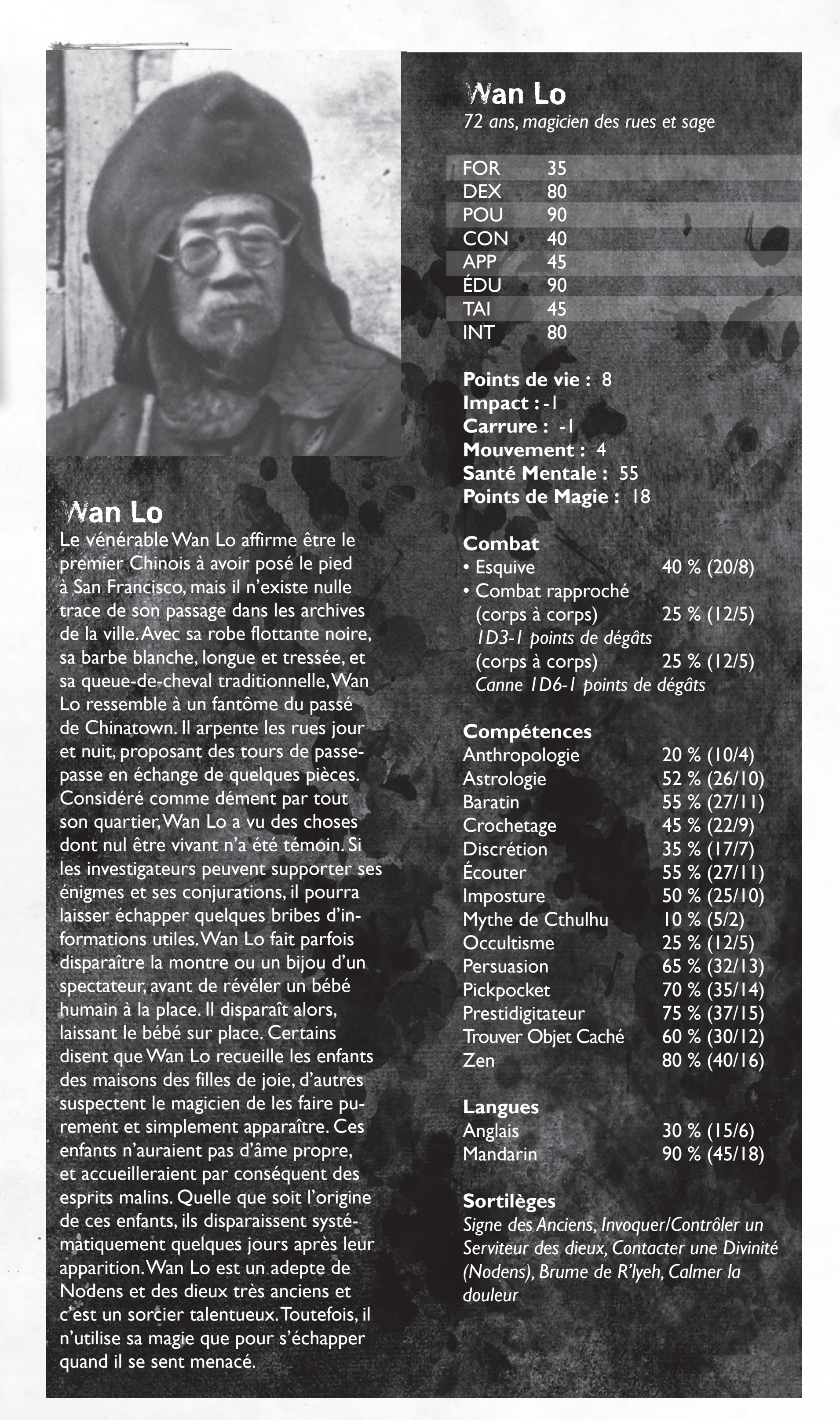
Huntington Park [22]
Nob Hill compte de nombreux petits parcs, dont le plus connu est sans aucun doute le *Huntington Park*. Il englobe tout un pâté de maisons, entre Sacramento Street (N), Taylor Street (O), California Street (S) et Cushman Street (E), et se trouve sur le terrain sur lequel la demeure du magnat du chemin de fer Collis P. Huntington fut détruite en 1906. Sa veuve fit don du terrain à la ville qui y ouvrit ce parc en 1915.

Hôtel Fairmont [23]
Au coin de California Street et de Mason Street
Cet édifice de dix étages est érigé au sommet de l'élégante colline de Nob Hill. Chacune de ses 550 chambres dispose d'une vue magnifique. Le Fairmont est le lieu privilégié pour organiser des événements mondains collet monté à San Francisco et le point de chute favori de ceux qui font des affaires à Chinatown et dans le Financial District. Le Fairmont et le Palace appartiennent à la même personne et ils rivalisent pour offrir les prestations les plus luxueuses possible à des tarifs incontestablement raisonnables : bains turcs, bains électriques, masseuses, manucures et pédicures donnent à cet hôtel une atmosphère de sanatorium huppé, tandis que sont mis à disposition des clients un sténographe public et des salons spécialement aménagés pour accueillir les rendez-vous d'affaires. Une chambre simple avec vue sur la cour ou sur la rue coûte entre six et douze dollars la nuit. Le prix des suites ira de vingt à cinquante dollars. Un supplément journalier de deux dollars sera demandé pour chaque invité supplémentaire.

Le quartier de Chinatown

Délimitation du quartier :
N – Vallejo Street
E – Kearny Street
S – California Street
O – Powell Street

Situé au pied de la colline de Nob Hill, Chinatown est un ghetto fourmillant, densément peuplé. Il s'étend sur huit pâtés de maisons (entre Bush Street et California Street) par trois (de Kearny Street à Powell Street). Le contraste entre l'architecture particulière de Chinatown, avec ses pagodes et ses lanternes qui pendent aux façades des bâtiments originels, et les quartiers qui l'entourent est saisissant. Ses habitants s'y regroupèrent à l'origine autant à cause de la peur atavique de leurs homologues franciscanais que



Wan Lo

Le vénérable Wan Lo affirme être le premier Chinois à avoir posé le pied à San Francisco, mais il n'existe nulle trace de son passage dans les archives de la ville. Avec sa robe flottante noire, sa barbe blanche, longue et tressée, et sa queue-de-cheval traditionnelle, Wan Lo ressemble à un fantôme du passé de Chinatown. Il arpente les rues jour et nuit, proposant des tours de passe-passe en échange de quelques pièces. Considéré comme dément par tout son quartier, Wan Lo a vu des choses dont nul être vivant n'a été témoin. Si les investigateurs peuvent supporter ses énigmes et ses conjurations, il pourra laisser échapper quelques bribes d'informations utiles. Wan Lo fait parfois disparaître la montre ou un bijou d'un spectateur, avant de révéler un bébé humain à la place. Il disparaît alors, laissant le bébé sur place. Certains disent que Wan Lo recueille les enfants des maisons des filles de joie, d'autres suspectent le magicien de les faire purement et simplement apparaître. Ces enfants n'auraient pas d'âme propre, et accueilleraient par conséquent des esprits malins. Quelle que soit l'origine de ces enfants, ils disparaissent systématiquement quelques jours après leur apparition. Wan Lo est un adepte de Nodens et des dieux très anciens et c'est un sorcier talentueux. Toutefois, il n'utilise sa magie que pour s'échapper quand il se sent menacé.

Wan Lo

72 ans, magicien des rues et sage

FOR	35
DEX	80
POU	90
CON	40
APP	45
ÉDU	90
TAI	45
INT	80

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 18

Combat

• Esquive	40 % (20/8)
• Combat rapproché	
(corps à corps)	25 % (12/5)
1D3-1 points de dégâts	
(corps à corps)	25 % (12/5)
Canne 1D6-1 points de dégâts	

Compétences

Anthropologie	20 % (10/4)
Astrologie	52 % (26/10)
Baratin	55 % (27/11)
Crochetage	45 % (22/9)
Discrétion	35 % (17/7)
Écouter	55 % (27/11)
Imposture	50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Occultisme	25 % (12/5)
Persuasion	65 % (32/13)
Pickpocket	70 % (35/14)
Prestidigitateur	75 % (37/15)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)
Zen	80 % (40/16)

Langues

Anglais	30 % (15/6)
Mandarin	90 % (45/18)

Sortilèges

Signe des Anciens, Invoquer/Contrôler un Serviteur des dieux, Contacter une Divinité (Nodens), Brume de R'lyeh, Calmer la douleur

par souci de préserver leur identité culturelle. Même au cœur des années 1920, Chinatown offre un point de vue exotique très prisé et le quartier reste un portail vers le passé turbulent de la ville.

Chinatown est une île d'Orient plantée au milieu de Downtown. Sa population dépasse les 30 000 individus, dont la plupart ne quitteraient le quartier de leur plein gré que pour embarquer de nouveau vers la Chine. En raison de leur acharnement à conserver leurs traditions culturelles, mais aussi de la xénophobie environnante, très peu d'Américains blancs sont capables d'apprécier Chinatown, et presque aucun ne peut la comprendre.

Des milliers de Chinois affluèrent à San Francisco pour chercher fortune lors de la ruée vers l'or et pour participer à la construction du chemin de fer transcontinental. Leurs homologues franciscanais réagirent défavorablement face à leur société fermée et à leur rejet des coutumes occidentales. Des groupes des comités de vigilance s'en prirent à eux et en firent des boucs émissaires lors de la récession qui suivit la ruée vers l'or. Les immigrants se replièrent vers un quartier de commerces abandonnés dans les années 1850 et en firent leur refuge contre le reste de la ville : *Dupont Gai* ou Chinatown. Les logements se multiplièrent pour accueillir un nombre toujours croissant de travailleurs immigrants régulièrement frappés par des épidémies de tuberculose, de choléra ou de peste bubonique. Les Chinois de San Francisco étaient presque exclusivement de jeunes hommes qui venaient avec l'intention de faire fortune avant de retourner en Chine pour y fonder un foyer. Ils travaillaient comme employés de maison dans des demeures appartenant à de riches familles de la ville, comme employés dans des blanchisseries ou comme manœuvres sur des chantiers de construction. Ils acceptaient en résumé tous les travaux que les blancs refusaient. Malgré tout, des démagogues de bas étage militaient violemment pour la déportation, ou même le lynchage, de « John Chinaman », de sorte que les Chinois se replièrent encore plus ostensiblement dans leur ghetto.

Quand leur enclave fut détruite par le tremblement de terre de 1906, de nombreux Chinois choisirent de rester sur place et de reconstruire leur quartier. La chute de la dynastie Manchu en 1912 contraignit plus de Chinois encore à demeurer aux États-Unis, leur retour étant rendu impossible par ce bouleversement politique. Après la Première Guerre mondiale, on accorda aux Chinois la citoyenneté américaine et ils furent considérés, sinon comme des égaux, au moins comme des Américains. Chinatown fut reconstruite, plus exotique que jamais. Des pagodes célestes s'élevèrent au-dessus des anciennes bâtisses edwardiennes décrépites. Des lanternes rouges illuminèrent les devantures des bazars qui proposaient à la vente des articles variés importés d'Orient. Çà et là, dans des ruelles étroites et tortueuses, des galeries s'enfoncent vers les profondeurs du quartier où se terrent des ateliers clandestins, des fumeries d'opium, des caches d'esclaves et pire encore.

Même les citoyens de Chinatown les plus irréprochables sont supposés garder un visage impassible et un silence absolu face aux Occidentaux, conscients, après toutes les années passées à leur contact, qu'ils ne seront jamais traités en égaux par les habitants de San Francisco. Les conflits légaux entre les résidents de Chinatown se règlent habituellement devant des

tribunaux privés pour s'assurer d'un jugement impartial. Même les tueurs mandatés par les Tongs s'en prennent uniquement aux autres Chinois, de façon à éviter d'attirer sur eux l'attention de la police de San Francisco. De nombreux Chinois ont vécu au contact de familles occidentales des dizaines d'années durant comme employés de maison (une tradition héritée de la ruée vers l'or, quand personne d'autre ne daignait travailler comme domestique). Ils vécurent l'intégralité de leur vie d'adulte à servir les blancs, à élever leurs enfants, à s'occuper de la bonne marche de leur maison, et même à leur prêter de l'argent dans les temps les plus durs. Cependant, la plupart entourent leurs affaires privées d'une discrétion absolue. C'est en raison de cette tendance au secret, mis à part en cas de difficulté majeure, que même les Franciscanais proches de leurs domestiques chinois se méfient de la population de Chinatown.

Par conséquent, la plupart des choses que les observateurs blancs pensent savoir à leur propos sont fausses, influencées par la rumeur et le journalisme antichinois. Les historiens modernes se rejoignent sur le fait que même si les côtés sombres de Chinatown reposaient sur une base réelle, les légendes des Tongs et des tunnels passant sous les rues furent essentiellement des produits de l'imagination des Occidentaux. En règle générale, la population de Chinatown était la plus honnête, la plus travailleuse et la plus respectueuse des lois à San Francisco. Mais la ville était pour les Chinois un eldorado qui attirait autant de désespérés que pendant la ruée vers l'or.



Faire ses achats à Chinatown : chaussures, cigarettes, vêtements et objets d'art.

Les commerces

De nombreux commerces parsèment le quartier de Chinatown. Des artisans y produisent des chaussures de qualité, des cigares, des vêtements, des bougies et des objets d'art, tandis que des marchandises importées de Chine s'entassent dans les vitrines des magasins. Les marchands ne recourent pas au marchandage pour gagner les faveurs de clients potentiels. Les guildes marchandes fixent des prix définitifs et ceux qui vendent à un prix inférieur se retrouvent exclus du commerce local. De nombreux produits sont fabriqués en série à Chinatown, dans des ateliers clandestins dissimulés dans le quartier. Des légions de femmes travaillent à la chaîne à la confection de vêtements dans d'innombrables ateliers surpeuplés, sans fenêtres, situés le long de Grant Avenue. Le bourdonnement incessant de leurs machines à coudre à pédale résonne comme celui d'une ruche gigantesque.

Les apothicaires

Les étagères surchargées de flacons colorés tapissent les murs de ces minuscules échoppes situées le long de Grant Avenue. Leurs vitrines étranges sont un ravissement pour les yeux, même si les messages hyperboliques qui y sont inscrits restent un mystère pour l'esprit occidental. Les clients peuvent y acheter des tisanes et des remèdes supposés soigner n'importe quel mal, des aphrodisiaques exotiques comme l'aileron de requin en poudre ou les perles noires écrasées, des opiacées comme le laudanum et parfois la morphine, et d'étranges concoctions comme le venin de scorpion, l'ambre gris et le « remède miraculeux du crapaud céleste » dont l'utilité reste un mystère pour les occidentaux. L'apothicaire est habituellement un vieil homme vêtu d'un manteau traditionnel et d'une tunique. Il vend ses potions en silence, ne proposant rien tant que le client n'a pas gagné sa confiance. Les origines de l'association des apothicaires remontent à la Chine antique et elle possède une bibliothèque d'ouvrages rares traitant de pharmaceutique et d'alchimie. Cette bibliothèque est située sur Waverly Place. Une transcription complète de la mythique *Tablette d'Émeraude* est censée se trouver parmi ses ouvrages.

Les Six Companies

« Et c'est un fait établi qu'ils constituent un gouvernement étranger à l'intérieur même des frontières de la république. »

Comité de législature de l'État de Californie

Chinatown fut de fait un État indépendant durant des dizaines d'années, sous le gouvernement de groupes de marchands prospères qui se réunirent sous l'appellation *The Chinese Consolidated Benevolent Association*, également appelée les *Six Companies*. Même dans les années 1920, ceux qui connaissaient Chinatown pouvaient difficilement nier que les Six Companies recueillaient plus de loyauté que le gouvernement municipal élu et qu'elles méritaient amplement cette confiance.

À l'origine, les Six Companies n'étaient qu'une entité unique. La Kong Chow aidait les immigrants qui arrivaient ou repartaient des États-Unis et s'occupait du rapatriement en Chine des dépouilles de ceux qui passaient de vie à trépas sur le sol américain. La Kong Chow s'est depuis divisée en des groupes différents : Kong Chow, Sam Yupp, See Yuro, Wing Yeung, Hop Wo, Yeung Wo et Hip Kat, dont

les noms proviennent des provinces chinoises d'origine (les six étaient en fait sept dans les années 1920, mais le nom traditionnel avait été conservé). Les dirigeants des Six Companies organisaient des tribunaux indépendants pour s'occuper d'affaires légales ou politiques, tenues secrètes du monde extérieur. Les tribunaux de San Francisco prononçaient fréquemment des peines impliquant des déportations à l'encontre des Chinois et ceux-ci avaient par conséquent de bonnes raisons de régler leurs affaires criminelles et leurs conflits entre eux. Selon l'historien Richard Dillon, environ la moitié des hommes qui vivaient à Chinatown étaient membres d'au moins une société secrète, en plus d'appartenir à l'une des Six Companies, car ils réalisaient très souvent qu'ils avaient grand besoin d'une protection, non seulement contre les blancs, mais aussi contre leurs homologues chinois.

Les Six Companies, ainsi que des confréries et autres groupes de bienfaisance possèdent leur quartier général sur Waverly Place. Ces façades ornées de balcons, soigneusement décorées, restent fermées aux visiteurs occidentaux à moins que ceux-ci ne bénéficient d'une invitation ou d'une recommandation d'un membre de l'association. Lorsqu'un membre estimé est arrêté ou menacé par des étrangers, un représentant est envoyé afin de s'assurer que son camarade sera bien traité et si possible promptement libéré.

Chinese Hospital [24]
835 Jackson Street
Les Six Companies dirigent un dispensaire pour les pauvres de Chinatown depuis 1900. En 1925, elles ajoutèrent une structure d'accueil de 75 lits dans un autre bâtiment. L'hôpital tire ses ressources de dons publics, récoltés par deux hommes vêtus d'un costume de lion bouddhiste lors du Nouvel An chinois.
Premiers soins : 74 %
Médecine : 58 %

Les Tongs

Comme les Six Companies consacraient leurs ressources au combat contre les lois d'exclusion, destinées à arrêter l'immigration continue en provenance de Chine, la domination de Chinatown tomba dans l'escarcelle des combattants tongs et de leurs hommes de main, les *Boo How Doy* (Fils de la Hachette). L'origine des Tongs remonte à la société des Triades, la société Hung et la société du Paradis et de la Terre, un groupe de gangs érigés en confréries semblables à la mafia italienne, dont l'héritage remontait des siècles en arrière aux légendes des moines guerriers rebelles. Ces groupes participèrent à la révolte infructueuse de Taiping (1850 - 1864) et à la révolte des Boxers (1899 - 1900), menée par une société secrète connue sous le nom des Poings de la juste harmonie. Des réfugiés fuyant les représailles de l'Empereur se mêlèrent à l'immigration vers les États-Unis. Les Tongs se retrouvèrent côte à côte avec des membres de la dynastie déchue des Ming, et portaient symboliquement des tenues blanches et des turbans rouges lors des conflits entre leurs différents groupes.

Les Tongs, en Amérique, ont mis à profit le relatif isolement de Chinatown pour extorquer de l'argent à des marchands, pour se livrer au trafic d'esclaves en provenance de Chine et d'opium de Patna convoyé d'Inde. Ils dirigeaient des maisons closes et des fumeries d'opium. Les origines des **Chee Kung Tong** (« Société des frères justes ») remontent à un ordre de moines guerriers bouddhistes que l'empereur mandarin tenta de faire massacrer, car ils représentaient une menace pour le trône. Des Tongs rivaux se multiplièrent, prenant exemple sur leur zèle révolutionnaire et leurs rituels d'initiation. La **On Leong Society** (« Chambre de la conscience tranquille ») est impliquée dans un trafic d'esclaves féminins destinés à des mariages arrangés ou à peupler les maisons closes. La **Hip Shing Tong** (« Hall de l'union victorieuse ») contrôle les salles de jeu. Le « Hall du repos immuable » s'occupe quant à lui des contrats pour les tueurs à gages.

Jusqu'en 1900, entre 20 et 30 Tongs se battaient pour le contrôle des jeux de hasard, des fumeries d'opium, des bordels et du commerce des esclaves. Les principaux survécurent au tremblement de terre de 1906 et continuèrent leur combat.

Le plus remarquable des chefs Tongs était un homme du nom de Fung Jing Toy, connu sous le nom de Little Pete, et qui avait grandi au sein de la Sam-Yup-Company. D'après les rumeurs, il fut responsable de la mort de plus de cinquante personnes et fut assassiné en 1897 chez un barbier de Chinatown. Comme il portait toujours une cotte de mailles sans manche, il fut tué d'une balle dans la tête.

Pendant environ 50 ans, les Fils de la Hachette, ou *highbinders* comme les surnomma la presse de San Francisco, déclenchèrent des guerres sanglantes dans les rues, s'affrontant à coups de haches, de tranchoirs et d'armes à feu. Les assassinats en public étaient monnaie courante, et effectués en toute impunité ou presque. Des journaux tenaient avec un cynisme consommé un compte du nombre de victimes du carnage, mais personne n'espérait qu'on puisse un jour y mettre fin. La guerre ouverte des Tongs se calma finalement en 1913, quand leurs chefs signèrent un armistice. Toutefois, les activités illégales continuèrent en secret, occasionnant de temps en temps des flambées de violence.



« Officiers » des Six Companies.

En 1921, Jack Manion, nouvellement nommé capitaine du district de Chinatown de la police de San Francisco, fit passer un ultimatum exigeant que la paix règne de nouveau dans les rues de Chinatown. Il menaça de détruire le tissu social de la vie chinoise si d'autres tueries se produisaient. Les vagues d'assassinats cessèrent, mais les criminels étaient déjà devenus, en ces temps troublés, si experts dans l'art de cacher leurs méfaits que seules les disparitions occasionnelles d'une victime, prétendument retournée en Chine, témoignaient de la survie et de la bonne santé des Tongs.

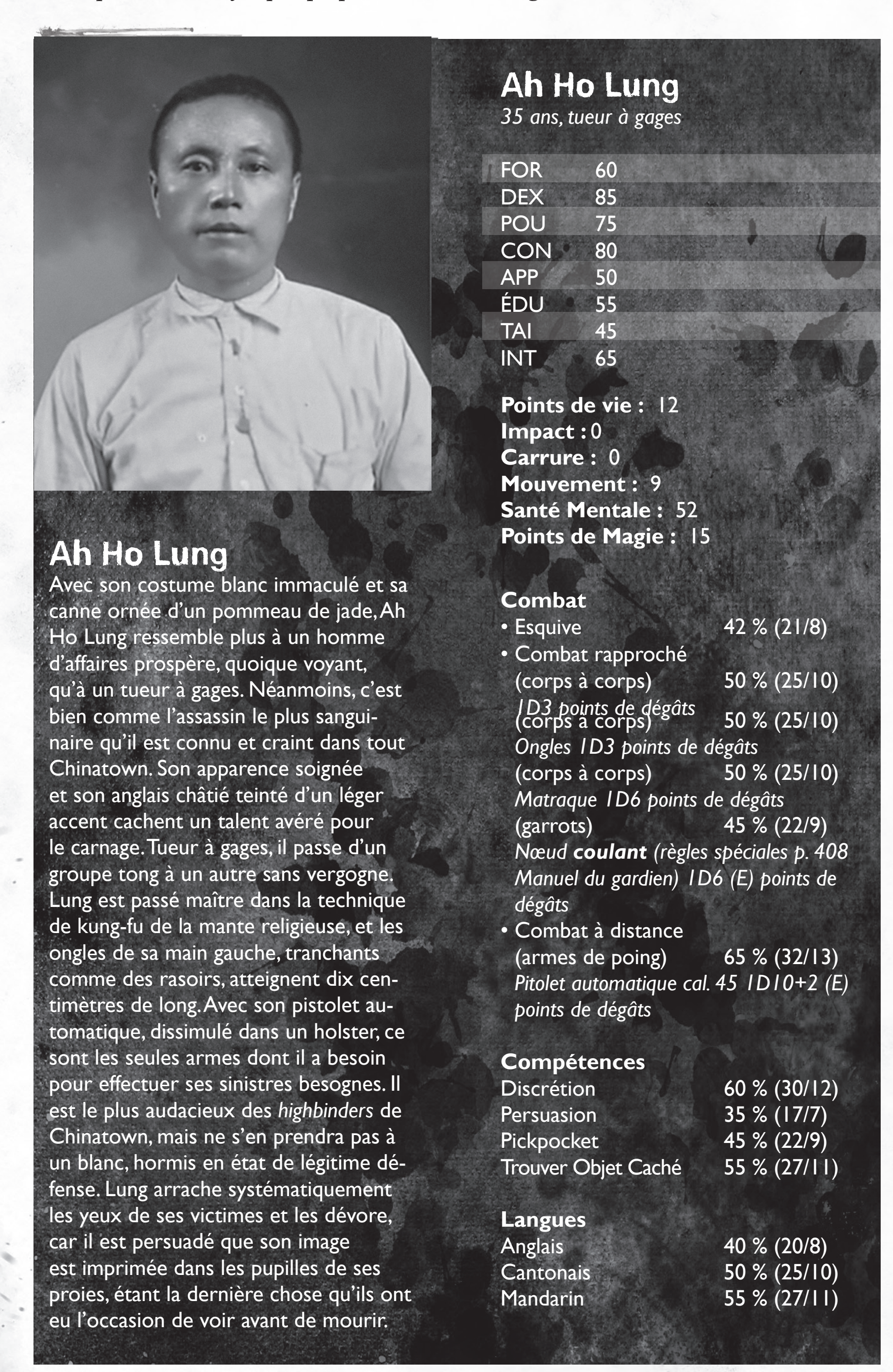
Les Tongs sont des fraternités, comme les guildes commerciales, mais ils exigent de leurs membres une loyauté absolue, pouvant aller jusqu'à perpétrer un meurtre. Les initiés doivent endurer un rite sacré en trois phases, qui contraint le nouveau frère de sang à suivre tous les ordres, même ceux pouvant conduire à sa propre mort. Les soldats engagés par les Tongs peuvent faire profil bas des mois durant, servant comme employés de maison ou simples travailleurs, jusqu'à ce qu'ils reçoivent un ordre leur imposant de commettre un meurtre, après quoi ils sont éloignés de San Francisco jusqu'à une nouvelle enclave chinoise aux États-Unis ou vers la Chine, jusqu'à ce que les autorités cessent les recherches.

Kung Tow

C'est une confrérie de petite taille, mais qui jouit d'une influence certaine. Les Kung Tow sont des réminiscences des vieux jours de Chinatown, quand les guerres ouvertes faisaient rage dans les rues et que des affiches annonçaient ouvertement les contrats pour les tueurs à gages. La police les surveille de très près, mais n'a jamais pris un Kung Tow sur le fait. Quand un meurtre a lieu à Chinatown, tous les membres du Tong sont ostensiblement présents sur leur lieu de réunion à Waverly Place ou dans un restaurant du quartier. Cependant, des rumeurs laissent entendre que le Kung Tow peut assassiner n'importe qui, blanc ou Chinois, pour le compte de quiconque rendrait hommage à leur déité. Le Tong Kung Tow vénère Shugoran, un avatar de Nyarlathotep. Trois enfants de Shugoran servent d'ailleurs le Tong et ce sont eux qui s'occupent de ceux que le Tong désire voir morts pour que cela n'incrimine pas leurs maîtres. Ceux qui veulent la mort d'une personne se rendent dans une Joss House, un lieu de prière sur Duncombe Alley, où ils rendent hommage à une idole. Après avoir longuement prié et effectué un don conséquent au temple, le requérant inscrit le nom de son ennemi sur une bande de papier rouge et le laisse tomber dans un trou situé devant l'image de Shugoran. La personne dont le nom a été écrit trouve inévitablement la mort dans les 24 heures qui suivent.

Les salles de jeu

Ces salles sont dissimulées dans les impasses en marge de Dupont Avenue et au-dessus ou en dessous de simples commerces dans Chinatown. Washington Street, la rue traditionnelle des joueurs, accueille plus de vingt-deux salles de jeu, dont certaines sont ouvertes aux touristes blancs. Ces établissements peuvent être extrêmement dangereux. Un visiteur blanc qui y accepte une tasse de thé après avoir laissé entrevoir aux habitués l'étendue de sa fortune personnelle a toutes les chances de se retrouver le matin suivant soulagé de ses possessions... s'il a la chance de se réveiller. Les salles de jeu sont ouvertes jour et nuit, sous étroite surveillance. Un gardien surveille la porte d'entrée, prêt à donner l'alerte en cas d'attaque. Une deuxième porte est renforcée d'une plaque d'acier si épaisse que la détruire à la hache nécessiterait plus d'une heure. Un autre gardien est posté à une troisième porte, ne laissant entrer que ceux qui possèdent le mot de passe approprié. À l'intérieur, la salle est envahie par la fumée. Les clients y jouent aux cartes, au pai gow, au fan tan et parient sur des combats de coqs, de sauterelles et de chiens. Au fan tan, les parieurs misent sur le nombre pair ou impair d'une pile de pièces de cuivre.



Ah Ho Lung

35 ans, tueur à gages

FOR	60
DEX	85
POU	75
CON	80
APP	50
ÉDU	55
TAI	45
INT	65

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 52
Points de Magie : 15

Combat
- Esquive 42 % (21/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  Ongles 1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  Matraque 1D6 points de dégâts
  (garrots) 45 % (22/9)
  *Nœud **coulant** (règles spéciales p. 408 Manuel du gardien) 1D6 (E) points de dégâts*
- Combat à distance (armes de poing) 65 % (32/13)
  Pitolet automatique cal. 45 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 60 % (30/12)
Persuasion 35 % (17/7)
Pickpocket 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

Langues
Anglais 40 % (20/8)
Cantonais 50 % (25/10)
Mandarin 55 % (27/11)

Ah Ho Lung

Avec son costume blanc immaculé et sa canne ornée d'un pommeau de jade, Ah Ho Lung ressemble plus à un homme d'affaires prospère, quoique voyant, qu'à un tueur à gages. Néanmoins, c'est bien comme l'assassin le plus sanguinaire qu'il est connu et craint dans tout Chinatown. Son apparence soignée et son anglais châtié teinté d'un léger accent cachent un talent avéré pour le carnage. Tueur à gages, il passe d'un groupe tong à un autre sans vergogne. Lung est passé maître dans la technique de kung-fu de la mante religieuse, et les ongles de sa main gauche, tranchants comme des rasoirs, atteignent dix centimètres de long. Avec son pistolet automatique, dissimulé dans un holster, ce sont les seules armes dont il a besoin pour effectuer ses sinistres besognes. Il est le plus audacieux des *highbinders* de Chinatown, mais ne s'en prendra pas à un blanc, hormis en état de légitime défense. Lung arrache systématiquement les yeux de ses victimes et les dévore, car il est persuadé que son image est imprimée dans les pupilles de ses proies, étant la dernière chose qu'ils ont eu l'occasion de voir avant de mourir.

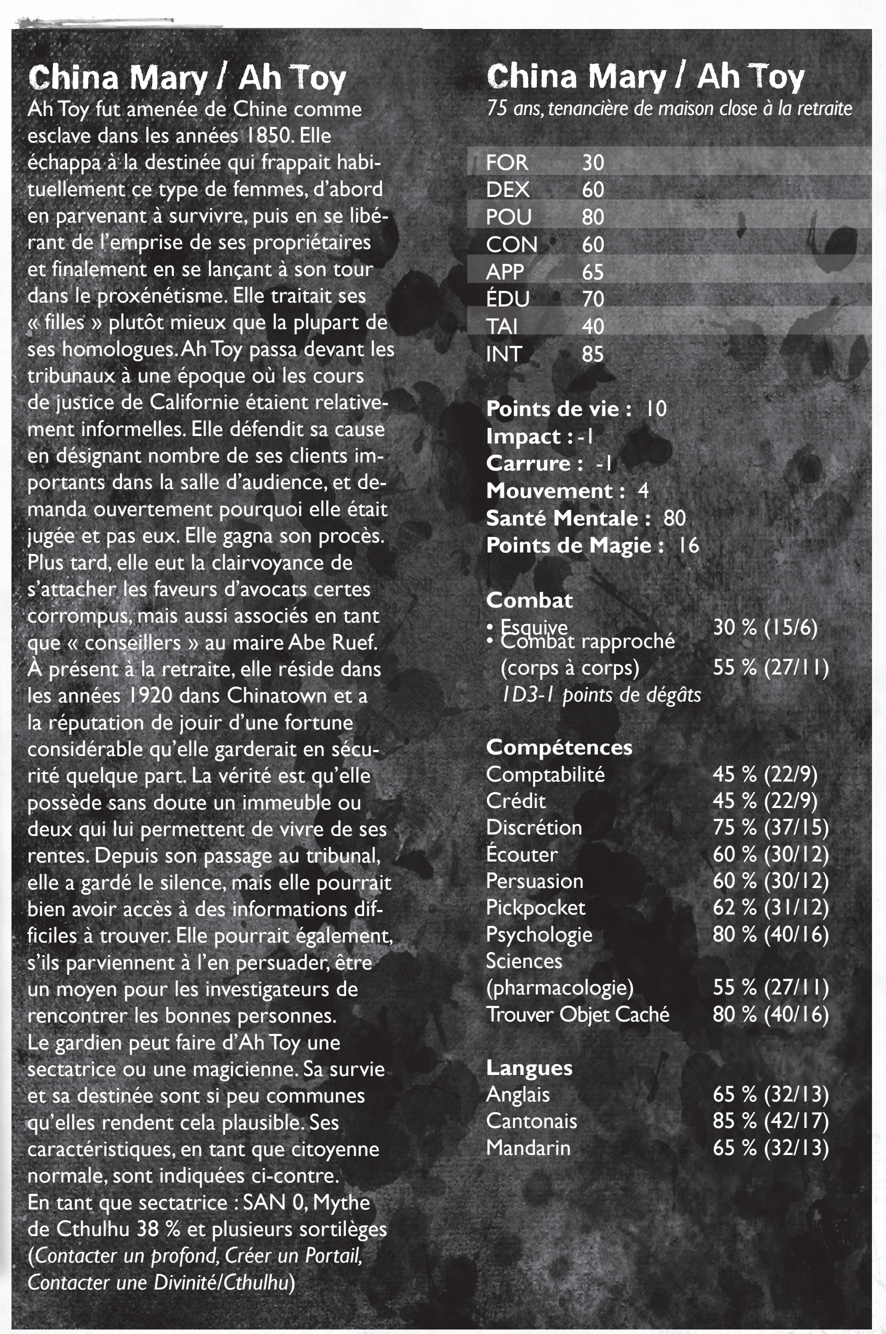
La pile est ensuite partagée entre les vainqueurs. Les parties de Pai Gow peuvent durer des jours, les joueurs s'abreuvant de thé pour rester éveillés et continuer à jouer.
Lorsqu'une descente de police survient, tout l'attirail de jeu est brûlé et les joueurs disparaissent par des trappes aménagées dans le sol et le plafond bien avant que les agents ne fassent leur apparition. Il n'est habituellement pas question d'admettre les blancs, à moins qu'ils ne soient accompagnés par un Chinois. Même ainsi, les intrus comprennent vite qu'ils ne sont pas les bienvenus dans ce saint des saints des Chinois.

Les fumeries d'opium
Duncombe Alley ouvre sur un réseau souterrain qui héberge des fumeries d'opium, dans lesquelles des accros amaigris restent allongés en fumant, dans un état de transe quasi mortuaire. Ces terribles puits de débauche ont tant travaillé l'imagination occidentale que quatre guides amenèrent des visiteurs à contempler des scènes spécialement apprêtées de cette dépravation orientale. Contrairement aux croyances populaires, peu d'hommes blancs fréquentent les fumeries d'opium, mais nombreux sont ceux (en particulier parmi les jeunes femmes) qui achètent de l'opium de grande qualité pour leur consommation personnelle. Les fumeries sont des pièces souterraines sans ouverture, de trois mètres sur quatre, aux plafonds bas. Les murs y sont noircis par la fumée perpétuelle qui y règne. Des bancs de bois ou de simples palettes accueillent entre cinq et dix fumeurs, qui reçoivent à leur arrivée une pipe, une lampe et quelques doses d'opium, octroyées par un portier au visage de marbre. Les fumeurs réguliers développent une teinte de peau grisâtre. Leurs muscles perdent toute tonicité, et leurs yeux deviennent vitreux. Ils perdent toute forme d'appétit, mis à part pour la drogue. En raison de l'état végétatif de leurs clients, les propriétaires des fumeries d'opium les utilisent souvent pour des opérations encore plus abominables, en particulier pour le trafic d'esclaves. De nombreuses fumeries possèdent des panneaux dans les murs ou des trappes dans le sol qui permettent un accès vers les catacombes.

Les filles de joie
Les maisons closes prospèrent à Chinatown grâce à leur discrétion et à des pots-de-vin savamment distribués à la mairie et au palais de justice. Chinatown propose deux types de bordels : ceux destinés aux blancs et ceux aménagés pour les Chinois. Les maisons réservées à une clientèle occidentale sont décorées de tapisseries orientales et de sculptures. Les lieux d'accueil respirent l'opulence orientale et peuvent compter sur les services de prostituées expérimentées. Pour assouvir les plaisirs des Chinois, les bordels sont dénués de tout mobilier et de décoration, et les filles de joie y sont habituellement de nouvelles arrivantes, fraîchement propulsées dans leur nouvelle vie d'esclaves. Même



Détente après une dure journée.



China Mary / Ah Toy

Ah Toy fut amenée de Chine comme esclave dans les années 1850. Elle échappa à la destinée qui frappait habituellement ce type de femmes, d'abord en parvenant à survivre, puis en se libérant de l'emprise de ses propriétaires et finalement en se lançant à son tour dans le proxénétisme. Elle traitait ses « filles » plutôt mieux que la plupart de ses homologues. Ah Toy passa devant les tribunaux à une époque où les cours de justice de Californie étaient relativement informelles. Elle défendit sa cause en désignant nombre de ses clients importants dans la salle d'audience, et demanda ouvertement pourquoi elle était jugée et pas eux. Elle gagna son procès. Plus tard, elle eut la clairvoyance de s'attacher les faveurs d'avocats certes corrompus, mais aussi associés en tant que « conseillers » au maire Abe Ruef.
À présent à la retraite, elle réside dans les années 1920 dans Chinatown et a la réputation de jouir d'une fortune considérable qu'elle garderait en sécurité quelque part. La vérité est qu'elle possède sans doute un immeuble ou deux qui lui permettent de vivre de ses rentes. Depuis son passage au tribunal, elle a gardé le silence, mais elle pourrait bien avoir accès à des informations difficiles à trouver. Elle pourrait également, s'ils parviennent à l'en persuader, être un moyen pour les investigateurs de rencontrer les bonnes personnes.
Le gardien peut faire d'Ah Toy une sectatrice ou une magicienne. Sa survie et sa destinée sont si peu communes qu'elles rendent cela plausible. Ses caractéristiques, en tant que citoyenne normale, sont indiquées ci-contre.
En tant que sectatrice : SAN 0, Mythe de Cthulhu 38 % et plusieurs sortilèges (*Contacter un profond, Créer un Portail, Contacter une Divinité/Cthulhu*)

China Mary / Ah Toy

75 ans, tenancière de maison close à la retraite

FOR	30
DEX	60
POU	80
CON	60
APP	65
ÉDU	70
TAI	40
INT	85

Points de vie : 10
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 80
Points de Magie : 16

Combat

• Esquive	30 % (15/6)
• Combat rapproché (corps à corps)	55 % (27/11)

1D3-1 points de dégâts

Compétences

Comptabilité	45 % (22/9)
Crédit	45 % (22/9)
Discrétion	75 % (37/15)
Écouter	60 % (30/12)
Persuasion	60 % (30/12)
Pickpocket	62 % (31/12)
Psychologie	80 % (40/16)
Sciences (pharmacologie)	55 % (27/11)
Trouver Objet Caché	80 % (40/16)

Langues

Anglais	65 % (32/13)
Cantonais	85 % (42/17)
Mandarin	65 % (32/13)

dans les années 1920, peu de femmes chinoises respectables sortent dans la rue, et celles qui s'y hasardent sont toujours accompagnées par quelques hommes. Une femme qui se promène seule à pied dans Chinatown a donc toutes les chances d'être une prostituée. St Louis Alley était autrefois un marché aux esclaves où les proxénètes et les futurs maris s'arrachaient à prix d'or les nouvelles arrivantes chinoises. Des investigations discrètes parmi les chiffonniers du quartier pourront révéler le lieu où le trafic d'esclaves est à présent installé dans Chinatown.

Les catacombes

La population grouillante de Chinatown choisit de creuser dans la terre l'espace qui lui était nécessaire, et des rumeurs d'un réseau de galeries et de pièces souterraines sous les rues de la ville se répandirent bientôt dans le ghetto. Les tunnels accueillaient des centaines d'ouvriers, mais étaient également utilisés à des fins de contrebande pour l'opium indien de Patna et les groupes d'esclaves destinés à alimenter le réseau de prostitution de Chinatown.

Quand les forces de police du capitaine Manion bannirent les guerres tongs des rues, celles-ci se déplacèrent vraisemblablement sous terre, utilisant les réseaux d'égouts désaffectés après le désastre de 1906. Après le tremblement de terre, les tunnels légendaires ne furent pas révélés au grand jour, mais des hordes de rats surgirent et propagèrent des infections à la surface, en particulier la peste bubonique qui causa la mort de 150 personnes. Selon les légendes populaires, des hordes de Chinois plus pâles encore que des albinos firent leur apparition dans les rues pour disparaître de nouveau une fois les secousses terminées. Ces fantômes seraient les travailleurs des industries clandestines de Chinatown, qui raffinaient l'opium dans des ateliers situés à de grandes profondeurs, loin des rayons du soleil. Aucune preuve matérielle ne viendra jamais mettre à bas le mythe des catacombes de Chinatown.

Marché clandestin

Les caves de Chinatown dissimulent un marché noir florissant sous les rues du quartier. Tout peut y être acheté, de l'opium à la dynamite. Les prix ne sont pas fixés comme à la surface et des nouveaux venus imprudents seront certains d'être victimes d'escroquerie lors de leurs premières transactions. Les prêteurs sur gage proposent tous les types d'armes imaginables, du poignard de combat au nunchaku, en passant par le revolver et la mitrailleuse. Les commerces ferment habituellement leurs portes dès qu'un blanc s'approche et ne rouvrent pour affaires que si un chaperon chinois se porte garant et vient s'occuper de la transaction.

Four Eye Fat's House of Rare Antiquities [25]

Quan Fat pratique le marché noir à Chinatown. Son échoppe de prêteur sur gage est située dans une ruelle le long de Grant Avenue. Le magasin d'antiquités rares de Four Eye Fat sert de vitrine à ses activités de contrebande ; c'est le principal fournisseur d'armes illicites de Chinatown, y compris les plus meurtrières. L'**encart** ci-après indique une liste d'articles que Quan Fat est susceptible de posséder.

La clientèle de cette curieuse échoppe est accueillie par le parfum délicat de l'encens, le tintement d'une clochette et par un Chinois d'âge vénérable aux yeux alertes qui se présente sous le nom de Four Eye Fat. Celui-ci s'approche des visiteurs les yeux baissés et ouvre ses mains pour révéler ses tatouages, un œil sur chaque paume. Tout sourire et en gloussant, Fat invite les chalands à fureter dans sa boutique. Cherchent-ils quelque chose de particulier ? « Quatre-Yeux » ne vendra pas d'armes si la personne vient sans permis de port, qu'il est très facile d'acheter au comptoir pour





Tunnels singuliers sous Chinatown.

L'inventaire de Four Eye Fat

Four Eye Fat dispose des armes suivantes en stock en permanence :

1D6 couteaux à cran d'arrêt
1D6+6 poignards de combat
1D8 lances (mêmes valeurs que les lances de cavalerie)
45 % de chance d'avoir une canne-épée
75 % de chance d'avoir 1D4 Derringers, chacun avec une boîte de 100 munitions
1D6 revolvers calibre 38 avec 1D10 boîtes de 100 munitions
1D2 armes automatiques calibre 45 avec une boîte de 100 munitions
35 % de chance d'avoir 1D12 fusils à répétition calibre 22 avec une boîte de 100 munitions
25 % de chance d'avoir 1D4 carabines calibre 30 (50 % de chance d'avoir pour chacun une boîte de 100 munitions)
15 % de chance d'avoir 1D2 fusils à éléphant avec 1D6 boîtes de 100 munitions
1D8 fusils de chasse (calibres et valeurs variables)
25 % de chance d'avoir une mitraillette Thompson avec 1D4 chargeurs-tambour.
15 % de chance d'avoir 1D10 barils de poudre (équivalents à 5 bâtons de dynamite chacun)

(Remarque : les munitions vendues par Fat ont 15 % de chance supplémentaire de provoquer des ratés que les légales. De même, ses armes sont très souvent des importations de mauvaise qualité issues du marché noir ou des armes d'occasion utilisées pour des activités criminelles. Un jet de 96-100 obtenu lors d'une utilisation d'une arme de Fat entraîne une explosion qui infligera 1D6 points de dommages au tireur et à tous ceux qui se trouveront dans un rayon de deux mètres).

une somme de vingt dollars. Bien que contrevenant à la loi, Fat possède un code de conduite personnel dont il ne s'écarte jamais (plus pour protéger son commerce que pour des problèmes de conscience) :

- Ne jamais vendre d'armes à des blancs susceptibles de les utiliser contre des Chinois, quelle qu'en soit la raison.
- Ne jamais vendre à des gangs pour alimenter une guerre ouverte dans les rues.
- Ne jamais vendre à une personne recherchée par les services de police.

Fat est un vieil homme rusé qui peut renifler un policier ou un escroc à des kilomètres. S'il sent (test de *Psychologie*) que les investigateurs sont des policiers ou des personnes en cavale, il adoptera une attitude de vieil homme gâteux et les clients repartiront avec les bras chargés d'un bric-à-brac sans intérêt au lieu de ce qu'ils étaient venus chercher à l'origine. Fat refusera de servir quiconque lui manquera de respect et fera appel à deux « assistants » massifs pour s'occuper de ceux qui ne voudront pas quitter les lieux.

L'échoppe elle-même est un fatras de tables et d'étagères remplies à hauteur d'épaule d'un bric-à-brac sans valeur, d'antiquités en état de conservation déplorable et de bibelots orientaux bon marché.

Même si la plus grande partie de ses marchandises semblent sans valeur (réussite de *Connaissance*), Fat a placé stratégiquement quelques perles au milieu des galets pour attirer l'attention des clients. Si on le questionne sur un objet précieux, Fat prend un ton mélodramatique et indique qu'il avait oublié qu'il possédait un tel trésor, laissé à la vue de tous. Il abreuvera alors l'acheteur potentiel d'un flot de paroles (*Baratin*) et contera une série d'histoires ayant trait à l'objet en question de façon à réaliser un petit profit. Si le test de *Baratin* de Fat est réussi, le client se retrouvera dans la rue en un clin d'œil, ravi d'avoir acheté cet article qu'il aura évidemment surpayé. Habituellement, de tels objets (statuettes, encensoirs, armes anciennes, ensembles Yi-King, etc.) sont des copies bien exécutées, mais d'autres pourraient avoir une valeur historique réelle ou pourront même être des artefacts liés au Mythe.

Fat porte toujours un revolver calibre 38 dans sa poche.



Quan « Four Eye » Fat

77 ans, marchand d'armes de contrebande

FOR	30
DEX	80
POU	60
CON	50
APP	30
ÉDU	65
TAI	35
INT	65

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3-1 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
  Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences

Baratin	85 % (42/17)
Comptabilité	25 % (12/5)
Discrétion	58 % (29/11)
Écouter	25 % (12/5)
Mythe de Cthulhu	55 % (27/11)
Occultisme	45 % (22/9)
Persuasion	75 % (37/15)
Pickpocket	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Cantonais	75 % (37/15)
Mandarin	45 % (22/9)

Les stupéfiants à Chinatown

L'opium est originaire des nations bordant la Méditerranée, en particulier les Balkans et la Turquie. Il se répandit ensuite dans la Perse, l'Inde et la Chine au cours du VIII[e] siècle. Ses propriétés curatives sont connues depuis très longtemps, et détaillées dans les travaux d'Hippocrate (466-377 avant J.-C.) et par le médecin romain Galen (130-200 après J.-C.). Vers la fin du XIX[e] siècle, des mouvements chrétiens opposés à l'opium aux États-Unis et au Royaume-Uni démontrèrent les effets moraux, médicaux et sociaux du commerce légal de l'opium dans leurs colonies d'Asie, et mirent un frein à son commerce. Durant une réunion majeure entre les gouvernements asiatiques et occidentaux à la convention de Shanghai pour l'opium en 1909, de nouvelles lois sur la production et la distribution de la drogue furent validées, ouvrant une ère moderne de lutte internationale contre les drogues. Lors de cette convention, il fut décidé que le commerce de l'opium serait réduit de façon draconienne, pour être enfin interdit en 1940.

Les règles sur le commerce et la possession de drogues illégales furent instaurées aux États-Unis par le *Harnson Narcotics Act* de 1914, qui établit que tous les stupéfiants nécessiteraient dorénavant une prescription médicale. Toutefois, l'usage illégal de ces drogues ne fut réellement freiné qu'en 1923, quand la division des narcotiques du département du trésor commença à faire respecter l'acte. Ce rôle fut ensuite dévolu au *Federal Bureau of Narcotics* (FBN) en 1930 (qui deviendra plus tard la *Drug Enforcement Administration*).

L'effet de ces changements fut de faire de la consommation personnelle d'héroïne et d'opium un acte criminel. Toutefois, le commerce illégal de l'opium se poursuivit aux États-Unis durant cette période, la majorité étant originaire de Chine, raffinée dans des ateliers à Shanghai et Tientsin. San Francisco étant située sur la côte pacifique et accueillant une forte communauté chinoise, la ville devint l'un des ports principaux pour l'entrée de l'opium sur le territoire américain.

Sur les plaisirs et les douleurs de l'opium, on a déjà tant écrit… J'ai pris de l'opium une fois… quand les docteurs tentaient d'étouffer les douleurs qu'ils ne pouvaient soigner. Advint une overdose ; mon médecin était épuisé par l'horreur et la fatigue ; et je partis très loin en voyage. Finalement, je revins et je vécus, mais mes nuits sont pleines d'étranges souvenirs, et je n'ai plus jamais autorisé un médecin à me donner de l'opium.

Winifred V. Jackson
et Lewis Theobald, Junior,
Le Chaos Rampant.

Opium et morphine

L'opium est le jus laiteux séché obtenu à partir des fruits immatures du pavot, *Papaver somniferum*. Il s'agit d'une mixture complexe, composée de quelques alcaloïdes (comme la morphine), des résines, des sels minéraux, des acides organiques et des protéines. D'un point de vue médical, l'opium est un analgésique ainsi qu'un hypnotique. En Asie, l'opium est utilisé comme drogue euphorisante. La méthode habituelle d'ingestion est l'injection ou l'inhalation de fumée. Les effets dans le cas d'une injection sont au moins trois fois plus puissants.

Le pavot est une plante qui pousse sous climat tempéré, qui ne peut se cultiver dans les climats chauds ou tropicaux. Il ne pousse en général qu'à des altitudes supérieures à 1000 mètres au-dessus du niveau de la mer. L'opium est en général fumé à la pipe et est occasionnellement mélangé à du tabac ou du cannabis. Le goût est particulier, et la fumée possède une odeur doucereuse et âcre. La morphine, utilisée comme analgésique, est obtenue en faisant bouillir les graines de pavot.

Opium

Durée : 1D3+1 heures

Symptômes : tous les tests de *Santé mentale* obtiennent un bonus de 10 %. Les effets des folies temporaires que pourrait subir un investigateur sont ignorés, ainsi que les tests de CON contre la douleur.

Effets secondaires : immobilité pendant 1D2 heures, constipation et nausées. Chaque fois qu'il fume de l'opium, un investigateur devra effectuer un test de POU. S'il échoue, il perd 1D2 points de vie.

Addiction : après 1D6 utilisations, l'investigateur souffre d'addiction et devra prendre une dose de drogue par jour. S'il est dans l'impossibilité de le faire, il deviendra très agité. Tous ses jets de compétences, *Mythe de Cthulhu* mis à part, nécessitent une réussite. Si l'investigateur parvient à rester 1D3+3 semaines sans prendre d'opium (un test majeur sous POU par semaine), ses compétences retrouvent leur niveau normal.

Mythe de Cthulhu : à chaque fois que l'investigateur fume de l'opium, il doit faire un test de *Mythe de Cthulhu*. En cas de réussite, des visions terrifiantes de l'au-delà lui font perdre de 0/1D3 points de SAN.

Morphine

Durée : 1D3+3 heures

Symptômes : tous les tests de *Santé mentale* obtiennent un bonus de 20 %. Les effets des folies temporaires que pourrait subir un investigateur sont ignorés, ainsi que les tests de CON contre la douleur.

Effets secondaires : immobilité pendant 1D2 heures, constipation et nausées. Chaque fois que la morphine est injectée, l'investigateur devra effectuer un test de POU ou l'administrateur un jet de *Médecine*. Un échec entraîne la perte de 1D6 points de vie.

Addiction : après 1D6 utilisations, l'investigateur souffre d'addiction et devra prendre une dose de drogue par jour. S'il est dans l'impossibilité de le faire, il deviendra très agité. Tous ses jets de compétences, *Mythe de Cthulhu* mis à part, deviennent des tests majeurs. Si l'investigateur parvient à rester 1D3+3 semaines sans prendre d'opium (une réussite majeure de POU par semaine), ses compétences retrouvent leur niveau normal.

Mythe de Cthulhu: à chaque fois que l'investigateur fume de l'opium, il doit faire un test de *Mythe de Cthulhu*. En cas de réussite, des visions terrifiantes de l'au-delà lui font perdre de 0/1D6 points

de SAN.

Cannabis

Le cannabis, *Cannabis indica,* est une drogue douce composée de chanvre indien séché. Deux drogues sont obtenues à partir du cannabis. La première est le haschich, qui est la résine concentrée de la plante du cannabis, et la seconde la marijuana qui est obtenue à partir des fleurs et des feuilles, souvent décrites comme étant du « thé », des « têtes de thé » ou du « tabac mexicain » à cette époque. Le cannabis peut être fumé ou ingéré. La drogue cause une intoxication moyenne et stimule l'utilisateur. Au niveau médical, il est utilisé contre la dépression, les nausées, et stimule l'appétit chez des malades au stade terminal. L'addiction est plus psychologique que physique, mais il existe des effets secondaires, comme les distorsions temporelles ou spatiales, la paranoïa, et des pertes de mémoire. L'opium est quelquefois mélangé au haschich lorsqu'il est fumé.

Durée : 1D8 heures

Symptômes : tous les tests de *Santé Mentale* obtiennent un bonus de 5 %. Les effets des folies temporaires que pourrait subir un investigateur sont ignorés et il reçoit un dé bonus pour les tests de CON contre la douleur.

Effets secondaires : Les compétences d'*Agilité* et de *Compétences sociales* subissent un dé malus.

Addiction : Les consommateurs réguliers qui arrêtent le cannabis réalisent que toutes leurs compétences, à part *Mythe de Cthulhu,* sont réduites de 10 % pendant 1D6 semaines. Le consommateur devra en plus réussir un test de POU chaque semaine pour ne pas replonger dans la drogue. La consommation régulière pendant de longues périodes affecte la mémoire des consommateurs, qui ne reçoivent qu'un gain d'expérience de 1D6 au lieu du D10 habituel.

Mythe de Cthulhu : aucun effet.

Le culte des profonds de Lang-Fu

Cet ancien culte qui révère les profonds Dagon et Hydra vit le jour au sein de communautés côtières de la Chine du Sud où il est actif depuis des milliers d'années. En 1848, quand de l'or fut découvert dans la Sierra Nevada, de nombreux immigrants chinois embarquèrent pour la Californie afin de trouver fortune. Des membres de ce culte les accompagnèrent. C'est aujourd'hui l'un des cultes les plus puissants et les plus craints de San Francisco, en particulier en raison de la réputation de son chef, l'énigmatique et puissant Lang-Fu, un sorcier qui vit depuis plus de deux mille ans.

Lang-Fu est une figure mystérieuse de la pègre chinoise. Peu de gens ont posé les yeux sur lui, et ceux qui l'ont fait en ont très peur. Lang-Fu fait régulièrement des affaires avec les gangs des Tongs locaux, faisant entrer ou sortir en contrebande tout ce qu'il désire : armes, opium ou immigrants illégaux. Même les dirigeants des plus puissants Tongs à San Francisco savent qu'il ne vaut mieux pas le courroucer.

Une histoire locale raconte qu'il y a quelques années, un chef tong insulta Lang-Fu lors d'une réunion entre gangs. Quelques instants plus tard, devant tout le monde, ses membres commencèrent à se flétrir et il mourut du choc. Lang-Fu fut le seul homme présent à ne pas hurler ni même ciller pendant son atroce agonie. Depuis cet épisode, tout le monde s'efforce de ne pas irriter Lang-Fu et il existe à présent un dicton à Chinatown : « si tu entends parler de Lang-Fu, c'est qu'il sait déjà tout de toi. S'il a quelque chose contre toi, alors tes jours sont comptés. »

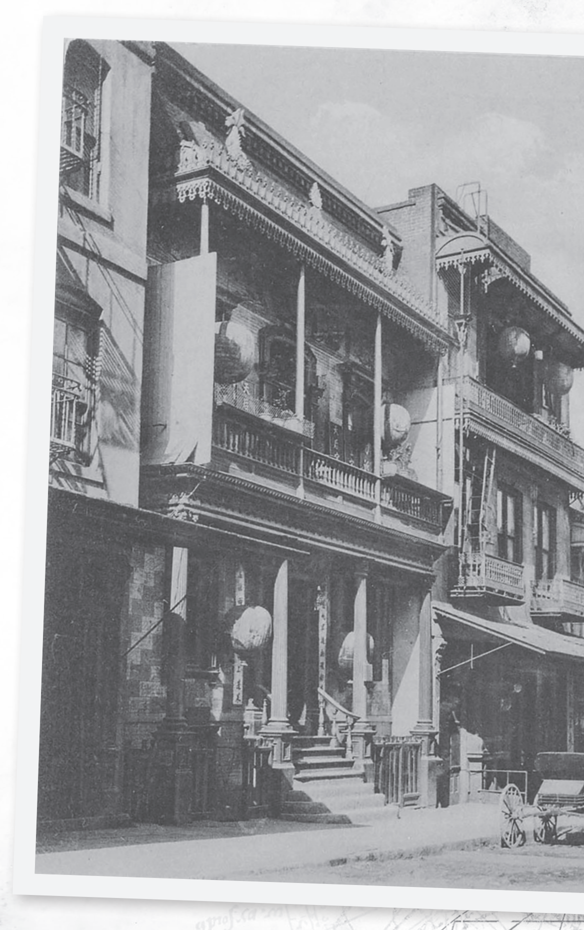
Vous trouverez de plus amples informations concernant Lang-Fu, le culte et ses machinations dans le **chapitre XIV** de la campagne.

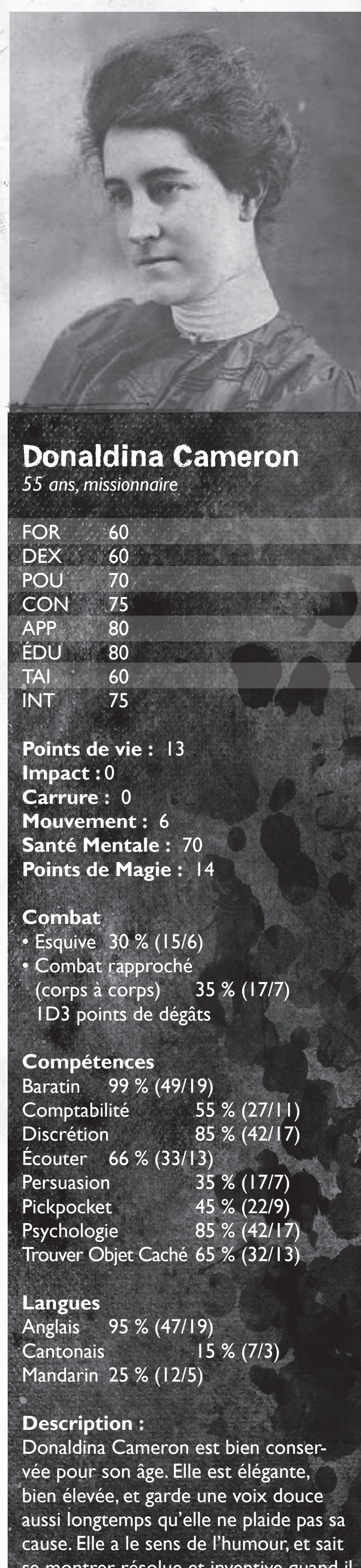
Joss Houses

Les lieux de culte à Chinatown sont bien moins visibles que leurs homologues européens. Il n'existe que peu de véritables temples à Chinatown. Ces derniers possèdent des toits en tuiles bleues et sont gardés par des lions menaçants. Toutefois, la plupart des Joss Houses (dérivé du mot portugais *deos*, dieu) ne sont que des sanctuaires humides et froids, envahis par les vapeurs d'encens et situés au dernier étage des bâtiments, dans les lieux de rencontre des Tongs ou dans les habitations. Le plus fréquenté d'entre tous est le temple de *Tin how* (123 - 129 Waverly place) dont le nom provient de Tien Hau, « Reine du paradis », déesse des marins et des voyageurs. D'autres temples entretiennent des autels dédiés à Kwan Tai, dieu de la guerre, Wah Tah, dieu de la médecine et Kwan Kung, dieu de la compassion. Il existe même des autels destinés à apaiser les démons, tels que Shon-Ton, un esprit de la maladie.

Il n'y a pas d'offices réguliers. Les adorateurs achètent des baguettes cérémonielles et des bougies à un prêtre et prient Bouddha, Confucius, leurs ancêtres ou l'un des nombreux dieux ou démons païens. Des prêtres peuvent également être engagés pour repousser des démons (ou les invoquer ?) ou lever des malédictions.

Parmi les dieux mineurs adorés par les habitants de Chinatown se trouve un dieu nommé Bak Ti (un dieu du nord de la Chine), qui selon la légende aurait vaincu 10 000 démons. On trouve aussi Hou Yin, le dieu singe qui peut être décrit comme un dieu de la tromperie et de la survie dans des conditions difficiles, et Kwang Kung, le dieu de la guerre et de la littérature, dont les prêtres pourraient être disposés à discuter avec un érudit étranger. Les Chinois respectent les érudits et les poètes, même ceux qui sont issus d'une autre origine que la leur. Ils apporteront quelquefois de l'aide à de telles personnes dans des circonstances inattendues.





Donaldina Cameron

55 ans, missionnaire

FOR	60
DEX	60
POU	70
CON	75
APP	80
ÉDU	80
TAI	60
INT	75

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 14

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Baratin 99 % (49/19)
Comptabilité 55 % (27/11)
Discrétion 85 % (42/17)
Écouter 66 % (33/13)
Persuasion 35 % (17/7)
Pickpocket 45 % (22/9)
Psychologie 85 % (42/17)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Anglais 95 % (47/19)
Cantonais 15 % (7/3)
Mandarin 25 % (12/5)

Description :
Donaldina Cameron est bien conservée pour son âge. Elle est élégante, bien élevée, et garde une voix douce aussi longtemps qu'elle ne plaide pas sa cause. Elle a le sens de l'humour, et sait se montrer résolue et inventive quand il s'agit de tirer une fille des griffes des esclavagistes sexuels ou domestiques. Elle possède un don quasi surnaturel pour obtenir de l'aide des gens (les investigateurs n'y sont pas immunisés), que ce soit sous forme pécuniaire ou par le biais de services. Abe Ruef lui-même la défendit sans demander d'honoraires.

Tien Wu

14 ans, apprentie missionnaire et interprète

FOR	40
DEX	75
POU	60
CON	60
APP	60
ÉDU	50
TAI	40
INT	70

Points de vie : 10
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 38 % (19/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3-1 points de dégâts

Compétences
Baratin 55 % (27/11)
Discrétion 65 % (32/13)
Écouter 66 % (33/13)
Persuasion 65 % (32/13)
Pickpocket 65 % (32/13)
Psychologie 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Anglais 65 % (32/13)
Cantonais 65 % (32/13)
Mandarin 55 % (27/11)
Schezuan 45 % (22/9)

Description :
Tien Wu s'occupera de Cameron House après la mort de Donaldina Cameron. Dans les années 1920, c'est encore une adolescente aux joues roses, petite pour son âge. Elle est très douée pour les réparties piquantes, et a parfois surpassé sur ce point les avocats de la partie civile dans des cours de justice. Son comportement est celui d'une enfant enjouée quand elle n'est pas en « mission » ou qu'elle ne sert pas d'interprète dans un tribunal. Elle accompagne Mlle Cameron, même s'il faut se rendre jusqu'à Stockton, quand celle-ci se lance dans des missions de sauvetage. Elle y persuade les jeunes filles terrifiées de s'échapper malgré les histoires horrifiques qu'on leur a servies à propos de démons blancs qui viendraient pour les dévorer. Elle pourrait avoir des bases en *Mythe de Cthulhu* (5 %) si le gardien le désire. Sa *Santé Mentale* assez basse est due aux horreurs qu'elle a endurées quand elle était esclave. En ce temps-là, elle travaillait jusqu'à vingt heures par jour, et on la fouettait ou brûlait au fer rouge régulièrement pour la garder éveillée. Son enfance commence à peine maintenant, bien trop tard, et elle recouvre sa *Santé Mentale* en aidant les autres à échapper au destin qui fut le sien. Elle passe beaucoup de temps à improviser des jouets, s'amusant à transformer une corde en poupée, puis en balançoire.

Chinese Presbyterian Mission House [26]

920 Sacramento Avenue

Depuis 1874, ce bâtiment est une mission chrétienne évangélique et le sanctuaire de nombreuses esclaves chinoises en fuite. Les femmes indomptables de cette mission dirigent fréquemment des descentes de police vers des caches d'esclaves pour y récupérer les femmes et les jeunes filles kidnappées ou vendues en Chine. Les esclavagistes chinois remplissent la tête de leurs victimes de fables de « *Fahn Qual* » (démons blancs) et de leurs penchants pour la torture de Chinois. De fait, nombreuses sont celles qui résistent à leurs sauveurs, même si c'est seulement pour ne pas être torturées si la descente de police venait à échouer. La mission protège les filles contre les charges légales considérables que leur opposent les esclavagistes, la police et les agents de la loi corrompus par les Tongs. Les filles gagnent leur vie en faisant des ménages et suivent des formations avant de retourner en Chine ou de demander la citoyenneté américaine. Le sort de ces filles est souvent lié à leur volonté de se convertir au christianisme. En conséquence, peu d'entre elles décident de rester.

Donaldina Cameron (née en 1869) dirige la mission depuis 1895 et connaît plus de choses sur le monde souterrain de Chinatown que n'importe quel agent de police. Les Chinois la nomment *Lo Mo*, qui

signifie « Vieille Mère ». Elle dirige un réseau d'informateurs et de surveillance qui la tient informée des arrivées de bateaux d'esclaves, qu'elle attend ensuite sur le port, accompagnée d'une troupe d'inspecteurs de l'immigration. Quand Mlle Cameron est mise au courant de l'existence d'un lieu de détention d'esclaves, elle interpelle immédiatement des policiers et s'y rend sans tarder, brisant au besoin à coups de hache ou de barre à mine les portes qui lui barrent le passage. Elle suit des pistes qui mènent à des esclaves chinoises dans toute la Californie du nord. *Lo Mo* est fanatiquement dévouée à sa vocation, mais des investigateurs pourraient glaner des informations utiles sur les recoins les plus sombres de Chinatown en échange d'informations sur des esclaves.

« Observe le temps, Mon Fils, Et envole-toi loin du Mal »

Inscription sur l'arche de l'église Old St Mary.

Jours fériés chinois

Pour le Nouvel An chinois, les festivités se déroulent pendant trois jours et atteignent leur point d'orgue au cours d'une grande parade de dragons d'or durant laquelle chaque groupe tong défile dans les rues dans un déchaînement de pétards. Le changement de calendrier lunaire est l'occasion de s'acquitter de ses dettes et de régler pacifiquement les conflits.

Le 15 août, les Chinois fêtent un jour férié, plus ancien et plus obscur, connu sous le nom de Fête des fantômes affamés. Les esprits des morts reviennent alors et arpentent la terre tandis que les vivants leur font des offrandes de nourriture sur les autels dédiés à leurs ancêtres.

Nouvel An chinois

Année occidentale	*Date*	*Symbole lunaire*	*Année*
1918	23 janvier	Cheval	4616
1919	10 février	Mouton	4617
1920	31 janvier	Singe	4618
1921	19 février	Coq	4619
1922	7 février	Chien	4620
1923	28 janvier	Cochon	4621
1924	16 février	Rat	4622
1925	5 février	Buffle	4623
1926	25 janvier	Tigre	4624
1927	13 février	Lièvre	4625
1928	2 février	Dragon	4626
1929	20 février	Serpent	4627
1930	9 février	Cheval	4628

Old St Mary's Church [27]
California Street 660, au coin de Grant Avenue

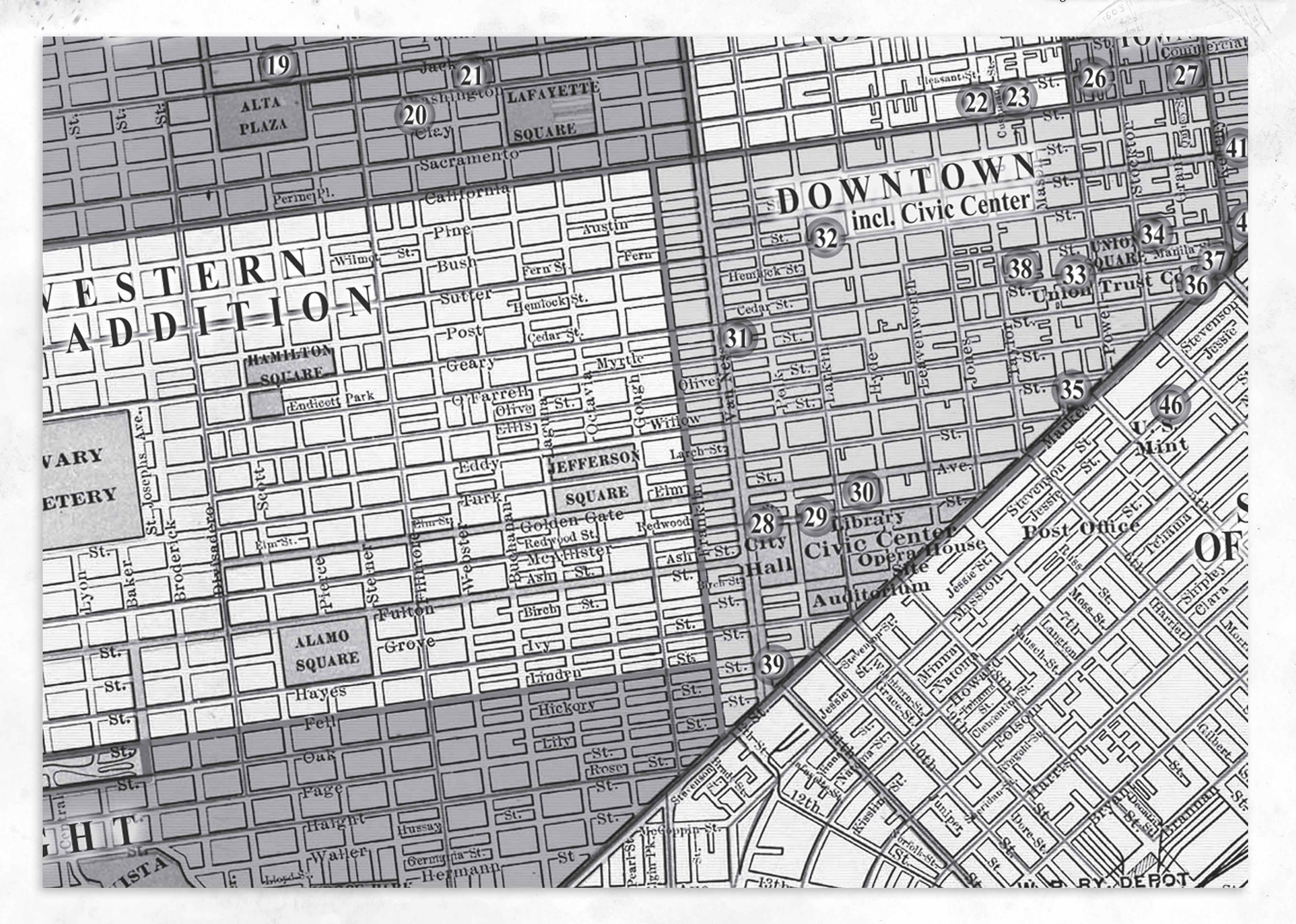
Ancien siège de l'archidiocèse de la côte Pacifique (consacrée en 1854), l'église Old St Mary devint par la suite une église paroissiale de moindre importance suite au déclin de son quartier et à la montée en puissance de Chinatown. Le clocher de ce bâtiment néogothique construit en brique noire s'élève fièrement au milieu des pagodes environnantes. Dans son intérieur sombre sont alignées des images de saints sur des vitraux et du marbre ; l'ensemble fut complètement remeublé après l'incendie qui dévasta tout. Une messe est célébrée tous les jours à 10 h et à minuit. Les membres de la paroisse sont originaires de North Beach et de Downtown, un étrange mélange d'Italiens et de banlieusards dévots.



Old St Mary's côtoie Chinatown.



Nouvel An chinois.


DOWNTOWN
incl. Civic Center
WESTERN ADDITION
U.S. Mint
Post Office
Civic Center
Library
City Hall
Opera House Site
Auditorium
Union Trust Co.
UNION SQUARE
LAFAYETTE SQUARE
JEFFERSON SQUARE
ALAMO SQUARE
HAMILTON SQUARE
ALTA PLAZA
Endicott Park
Market
Van Ness
Franklin
Gough
Octavia
Laguna
Buchanan
Webster
Fillmore
Steiner
Pierce
Scott
Divisadero
Broderick
Baker
Lyon
St. Josephs Ave.
California
Sacramento
Clay
Washington
Pine
Bush
Sutter
Post
Geary
O'Farrell
Ellis
Eddy
Turk
Golden Gate
McAllister
Fulton
Grove
Hayes
Fell
Oak
Page
Haight
Waller
Hermann
Stockton
Powell
Mason
Taylor
Jones
Leavenworth
Hyde
Larkin
Polk
Mission
Howard
Folsom
Harrison
Bryant
Brannan
RY. DEPOT
19
20
21
22
23
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
41
46

Le quartier de Downtown (Civic Center inclus)

Délimitation du quartier :
N – California Street
E – Kearny Street
S – Market Street
O – Franklin Street



La résidence officielle de « Sunny Jim ».

Cette zone est le centre de la gestion et du gouvernement de la ville (en particulier à Civic Center) et compte de nombreuses institutions culturelles. Après le tremblement de terre de 1906, le quartier fut reconstruit dans un style néo-classique. La reconstruction dura jusqu'en 1915.



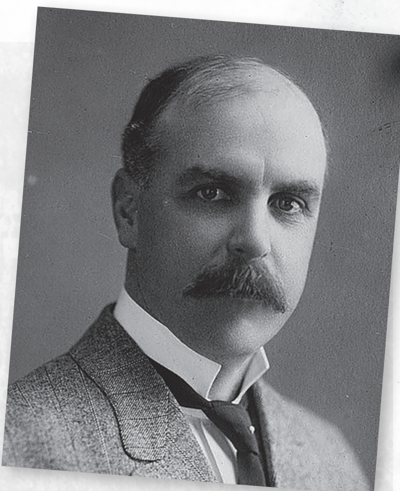
Civic Center [28]
Au coin de McAllister Street et de Polk Street
Bâti sur le modèle du Panthéon romain, le Civic Center est un élégant bâtiment de quatre étages, siège du Conseil municipal ; il accueille les bureaux administratifs de la ville et les archives sous sa majestueuse toiture en coupole. Le bureau du maire se trouve dans ce bâtiment, ainsi que l'auditorium du conseil municipal, les services de l'urbanisme, le tribunal de succession et la cour supérieure (qui comprend la plus grande bibliothèque juridique de la ville).

La mairie actuelle a été dessinée par les architectes locaux Bakewell et Brown et le projet fut soumis en 1912. Malgré des efforts titanesques pour qu'elle soit terminée pour l'Exposition Panama-Pacific, la mairie ne fut pas inaugurée avant décembre 1915.

San Francisco Main Library [29]
Au coin de Larkin Street et de MacAllister Street

La bibliothèque publique de San Francisco, comme la plupart des institutions de la ville, vient tout juste de se remettre du grand incendie. L'impressionnant bâtiment de style néoclassique, ouvert en 1917, se situe juste en face du Civic Center, de l'autre côté d'une grande place. Les ouvrages de la bibliothèque ne sont pas en libre accès ; les livres désirés sont extraits d'un réseau labyrinthique d'étagères qui occupe le rez-de-chaussée et amenés au client.

James R « Sunny Jim » Rolph



Le proverbial « Sunny Jim » Rolph fut maire de la ville de San Francisco de 1911 à 1931, date à laquelle il devint gouverneur de Californie. Né dans « South of the Slot » en 1869, Rolph s'est fait un nom tout seul, grâce à sa présence publique naturelle, sans se départir de ses costumes fantaisistes, avec bottes et chapeau de cow-boy. Sa bonhomie légendaire dépassait le cadre de la politique pour en faire un ambassadeur de bonne volonté autant qu'un maire. Il était à l'origine directeur d'une banque et dirigeant d'un conglomérat d'entreprises de transport et de construction navale. Rolph travailla d'arrache-pied pour promouvoir la ville, conservant ses différents emplois tout en assumant les fonctions de maire et de président de la chambre de commerce de San Francisco. Rolph fit les gros titres en acceptant de rencontrer les syndicalistes radicaux durant une grève et mit en place à la force du poignet l'Exposition Panama-Pacific en 1915.

Rolph ne manquait jamais d'offrir à un passant de l'amener au travail vers le Civic Center depuis sa demeure au coin de 21st Street et Sanchez Street ou depuis son ranch de Palo Alto. Le maire avait également tendance à disparaître pendant des jours, durant lesquels il prenait des cuites solitaires après lesquelles ses assistants venaient invariablement le récupérer. Les visiteurs importants qui arrivaient en ville étaient réjouis par son train de vie qui ignorait malicieusement les règles de la prohibition. Rolph était particulièrement amateur de stars de cinéma, en particulier de jeunes actrices. Il comptait nombre de maîtresses issues d'Hollywood. Un accord tacite avec la presse locale permettait de garder la vie privée du maire sous cloche.

« Sunny Jim » eut moins de réussite en tant que gouverneur. L'alcool, ses habitudes dispendieuses et les ennuis fiscaux à répétition causèrent sa perte. Quand deux hommes accusés de kidnapping furent enlevés d'une prison de San Jose et pendus, Rolph fit l'éloge des groupes d'autodéfense « les bras de la vraie justice américaine », ce qui ruina sa carrière politique. Il succomba à une attaque cardiaque peu de temps après, en 1934.

La collection Sutro

Adolph Sutro, ingénieur des mines prussien et ancien maire de la ville, accumula une immense collection de livres rares d'érudition, dont de nombreux traités sur l'occultisme et les sujets touchant au Mythe. Après sa mort en 1898, les affaires privées de Sutro passèrent par donation à la *Bancroft Library*, et les livres rares qui ne disparurent pas furent intégrés au département des collections spéciales de la bibliothèque principale de San Francisco. Ces ouvrages font l'objet d'une attention particulière, et ne peuvent être consultés que dans l'enceinte de la salle Sutro sous la surveillance attentive d'un bibliothécaire.

En plus de la bibliothèque principale, San Francisco possède huit succursales de taille plus modeste :

- Golden Gate, sur Green Street et Octavia Street ;
- McCreery, sur 16th Street et Pond Street ;
- Mission sur 24th Street et Bartlett Street ;
- Noe Valley sur Jersey Street, près de Castro Street ;
- North Beach sur Powell Street, près de Washington Street ;
- Park sur Page Street et Cole Street ;
- Presidio sur Sacramento Street, à hauteur de Baker Street ;
- Richmond sur 9th Street et Geary Street ;
- Sunset sur 18th Street et Irving Street.

Hastings College of Law [30]

198 McAllister Street

Établi en 1878 pour les études de droit de l'Université de Californie.

Amorce de scénario

Des rumeurs laissent entendre que la collection comprend des manuscrits complets de *Unaussprechlichen Kulten*, *Ghorl Nigral* et *De Vermiis Mysteriis*, et que le savoir contenu dans ces ouvrages a contribué à la compréhension troublante qu'avait Sutro des choses souterraines. Ces livres peuvent se trouver dans la bibliothèque principale ou au milieu des affaires non classées de la *Bancroft Library*. Un inventaire des biens de Sutro ou une redécouverte de certains objets non mentionnés qui ont disparu de la collection originelle pourront dessiner la trame d'un cauchemar éveillé pour des investigateurs versés dans l'étude des livres.

St Mary's Cathedral [31]

Au coin de Van Ness Avenue et de O'Farrell Street

Depuis 1891, c'est le siège de l'archidiocèse de l'Église catholique et la demeure de l'archevêque de San Francisco. Le troisième archevêque qui officie à présent se nomme Edward J. Hanna. Il supervise l'administration des paroisses de la Bay Area et gère les conflits politiques avec la ville. St Mary sera détruite par le feu en 1962 et remplacée par une nouvelle structure très contemporaine au coin de Geary Street et de Gough Street.

Doctor's Hospital [32]

1065 Sutter Street

Il ouvrit ses portes le 24 novembre 1927.

Premiers soins : 85 %

Médecine : 72 %

St Francis Hotel [33]

Au coin de Powell Street et de Geary Street

Cet hôtel donnant sur Union Square comprend plus de 450 chambres. Les suites présidentielles, de trois pièces chacune, sont disponibles pour soixante dollars. Les tarifs habituels sont de 15 dollars par nuit. Il est ouvert toute l'année.

Inauguré en 1904, le St Francis était sur le point d'ajouter une troisième aile à son imposante structure quand il survécut au grand incendie en ne subissant que des dommages mineurs. Le hall de St Francis est l'un des lieux de rencontre les plus populaires de la ville. Les files d'attente s'allongent devant ses cafés et ses restaurants à l'heure du déjeuner et du dîner, où le public des différents théâtres de Union Square afflue. Si le Palace était le lieu où les monarques s'en allaient passer de vie à trépas, le St Francis était l'endroit où les jeunes personnalités de San Francisco et d'Hollywood se réunissaient pour faire la fête. L'hôtel propose des commodités inégalables à ses clients, comme des coursiers privés qui peuvent être embauchés comme guides, ou une école privée pour les enfants des résidents longue durée.



La cathédrale St Mary, archidiocèse de l'Église catholique.



L'hôtel St Francis, le luxe sur Union Square.

Des groupes de jazz se produisent dans la *Rose Room* et dans la *Colonial Ballroom*, pendant que les membres les plus éminents de la haute société locale se réunissent dans *Mural Room*. Une horloge Magneta de Vienne est utilisée pour synchroniser toutes les autres horloges de l'hôtel. En raison de la proximité de l'établissement avec les théâtres, presque toutes les compagnies théâtrales qui se produisent dans la ville séjournent ici. Les stars de cinéma affluent durant les week-ends afin d'échapper quelques heures aux terribles plannings de production qui leur sont imposés.

L'une de ces stars est l'acteur Roscoe « Fatty » Arbuckle, dont la carrière fut mise à mal pendant la fête du Travail en 1921, lors d'un scandale sexuel épouvantable qui ébranla l'industrie cinématographique jusqu'à ses fondations. Arbuckle était une star du comique qui tournait dans des films pour Mack Sennett et les studios Paramount. Il vint à San Francisco pour fêter un nouveau contrat mirobolant signé avec la Paramount, qui lui garantissait un salaire annuel d'un million de dollars. Arbuckle s'esquiva de la fête pour retrouver Virginia Rappe, une actrice célèbre pour ses frasques sexuelles. Il la découvrit qui se tordait de douleur sur le sol de sa salle de bains. Rappe mourut quelques heures plus tard de blessures internes inexpliquées, apparemment écrasée par le corps massif de l'acteur durant leurs ébats. Arbuckle fut condamné pour meurtre au premier degré sur la base du témoignage sous serment de Bambina Maude Delmont, maître chanteur et agent artistique d'Hollywood qui avait amené Rappe dans la suite d'Arbuckle, puis accusé ce dernier de viol aggravé ayant entraîné la mort. La mort de l'actrice fut plus tard imputée à une péritonite suite à une rupture de la vessie, mais Arbuckle fut tenu pour responsable et banni des écrans d'Hollywood. Même après son acquittement par un juge de San Francisco, Arbuckle resta catalogué par la presse et le public comme étant un monstre obsédé sexuel. Des preuves semblèrent indiquer qu'Adolphe Zukor, star de la *Famous Players-Lasky*, une entreprise affiliée à *Paramount Pictures*, avait orchestré le scandale de façon à faire rentrer dans le rang sa plus grande star, mais que tout cela devint totalement incontrôlable avec la mort de Mlle Rappe. Même si Arbuckle tourna de nouveau des comédies en tant que metteur en scène (la plupart sous le pseudonyme de William Gooding), il resta un paria à San Francisco et ne revint jamais dans la ville.

Livermore Sanatorium [34]

240 Stockton Street

Le Sanatorium de Livermore ressemble plus à un centre de convalescence haut de gamme qu'à un véritable asile. Il possède une équipe complète de psychothérapeutes et obtient un bon ratio de guérisons.

Taux de survie : 95 %
Taux de guérison : 67 %
Taux de sortie : 33 %

Pinkerton National Detective Agency [35]

James Flood Building, 870 Market Street

La riche histoire de la Pinkerton remonte à 1850 à Chicago, quand un immigrant écossais, Allan Pinkerton, fonde l'agence nationale de détectives Pinkerton. La Pinkerton fut employée pour protéger les chemins de fer et, plus tard, démasqua une bande de faux-monnayeurs. En 1861, Pinkerton gagna une reconnaissance nationale quand il fit avorter une tentative d'assassinat contre Abraham Lincoln. Quand la guerre civile éclata, Pinkerton aida à mettre en place les services secrets fédéraux, dont il prit la tête. L'agence était également connue pour traquer de célèbres hors-la-loi comme Jesse James, les frères Reno, Butch Cassidy et le Sundance Kid. Toutes ces actions lui valurent une grande notoriété publique.

Sur la façade du bâtiment de trois étages qui accueille le quartier général de l'agence, la devise « We never sleep » (nous ne dormons jamais) est accrochée sous un gigantesque œil en noir et blanc. Ce logo serait plus tard à l'origine du terme « private eye » (détective privé).

À la mort d'Allan Pinkerton en 1884, l'agence fut reprise par ses deux fils, Robert et William Pinkerton. Dans les années 1890, les agents étaient souvent mandatés pour briser des grèves. Une grève de l'*Amalgamated Iron and Steel Workers Union* entraîna une bataille rangée qui dura une journée entière et coûta la vie à neuf ouvriers et à sept agents de la Pinkerton. Cet événement fit mauvaise presse à l'agence. Malgré cette déconvenue, l'agence prospéra des années durant, et, jusqu'au vingtième siècle, permit d'éliminer, les uns après les autres, les syndicats du crime. L'agence resta dans la famille, avec le petit-fils d'Allan Pinkerton, Allan deuxième du nom, qui prit sa tête en 1907, suivi par son arrière-petit-fils, Robert, en 1930.

Dans les années 1920 et 1930, l'agence Pinkerton s'est développée jusqu'à posséder des bureaux dans les plus grandes villes des États-Unis. Chaque bureau est dirigé par un superintendant et emploie une dizaine d'agents. Le célèbre auteur de romans policiers, Dashiell Hammett (voir page 108), fut employé par cette agence jusqu'en 1922, mais une mauvaise santé générale due à la grippe espagnole qu'il avait contractée pendant la Première Guerre mondiale l'obligea à prendre sa retraite. Le bureau de San Francisco est situé chambre 314, au troisième étage du bâtiment. Le superintendant local est Phil Greaque.

Lotta's Fountain [36]

Au coin de Market Street et de Geary Street

Cette fontaine est censée commémorer la célèbre actrice et chanteuse Lotta Crabtree, mais elle déclencha une vague unanime de critiques de la part des journaux et du public pour son extrême laideur baroque. Elle fut remodelée par pas moins de 19 artistes qui tentèrent en vain de la rendre plus présentable. Au moins l'un de ces artistes devint fou au cours de ses tentatives désespérées. Suite aux dommages provoqués par le grand incendie, la fontaine devint la seule source d'eau disponible dans la ville basse après 1906. À présent, avec ses buses de sortie bouchées, Lotta's Fountain ressemble à une colonne calcinée, vestige d'un temple en ruine, à l'ombre de laquelle les policiers en faction régulent le trafic qui s'écoule vers le bas de Market Street.

Palace Hotel [37]

Au coin de Market Street et de New Montgomery Street

Le Palace Hotel originel était le joyau de la couronne de San Francisco. Il était le symbole de la création de la ville, sortie du néant en quelques dizaines d'années. Le Palace, inauguré en 1875, fut construit par William C. Ralston, magnat des mines d'argent de Comstock, qui, grâce à sa richesse, cofonda la Bank of California. Acculé par la faillite imminente de son empire commercial, il ne vécut pas assez longtemps pour voir l'hôtel achevé. Il se noya dans des circonstances mystérieuses tandis qu'il nageait dans l'océan, six semaines avant l'inauguration en grande pompe de l'hôtel. Ce bâtiment de sept étages, qui compte 800 chambres, gagna rapidement la faveur des élites. Des politiciens, des artistes, des membres de familles royales et de riches dilettantes y séjournaient dès lors qu'ils passaient par San Francisco. Après 31 ans d'extravagance inégalée, le Palace Hotel fut réduit en cendres par le grand incendie de 1906.



Palace Hotel et Lotta's Fountain, nobles certes, mais peut-être bien dangereux !

Le deuxième Palace Hotel fut érigé au même endroit en 1909. Il était plus grand et plus opulent que son prédécesseur. Le nouveau bâtiment se dota d'une élégante cour intérieure là où le premier se vantait de pouvoir accueillir les carrosses à chevaux. Des concerts se déroulent durant les soirées dans la salle de bal de Palm Court, qui accueille des musiciens de renommée nationale et dont les concerts sont retransmis en direct sur la radio locale. Des bureaux situés dans le hall sont réservés à des organisations internationales comme la Pinkerton Detective Agency ou encore la Joseph Strauss Company, entreprise d'ingénierie qui sera bientôt choisie pour la construction du pont du Golden Gate.

Le 2 août 1923, le président Warren G. Harding s'installa dans la suite présidentielle du Palace Hotel, afin de profiter d'une période de répit nécessaire après le scandale du Tea Pot Dome, au cours duquel il fut révélé que des terrains de choix possédés par le gouvernement avaient été vendus à des prix très avantageux à des compagnies pétrolières. Le président mourut dans des circonstances considérées comme étranges, d'une « crise d'apoplexie ». L'hypothèse d'un meurtre ne fut jamais confirmée, mais des spéculations laissèrent entendre que les co-conspirateurs de Harding dans l'affaire du Tea Pot Dome l'avaient fait assassiner, ou que sa femme elle-même l'avait fait passer de vie à trépas afin de lui éviter les affres du scandale (la mort de Harding pourrait également avoir été causée par des forces surnaturelles).

Warren G. Harding ne fut pas le premier dirigeant à mourir au Palace. Alors qu'il effectuait un voyage aux États-Unis, le roi Kalakaua des îles Hawaï fut retrouvé mort dans sa suite du Palace originel en 1891.

Le Temple de Rhon Paku [38]

Au coin de Mason Street et de Post Street

Rhon Paku est une nouvelle religion qui s'est développée de par le monde au cours des dix dernières années. Le temple de San Francisco fut l'un des premiers à voir le jour en 1921. Les membres sont pour la plupart de jeunes gens déçus par le monde frivole des années 1920. Ils sont attirés par le message simple, prônant un amour fraternel, que propagent les temples, le tout mâtiné d'un léger et intrigant parfum d'occultisme. Au milieu des années 1920, neuf autres temples ont été fondés dans le monde, à New York, Paris, Londres, Berlin, Mexico, Rio de Janeiro, Bruxelles, Sydney et Hong Kong.

Les vertus prêchées par le temple sont amour, paix et fraternité. Leur mentor, Rhon Paku, est un saint homme mystérieux qui vit dans un village isolé du nord de l'Inde. Il enseigne à ses disciples que grâce à des prières rituelles, ils peuvent changer le monde et en faire un endroit plus agréable à vivre.

Même si les membres du temple de Rhon Paku sont véritablement et naïvement convaincus par les enseignements de leur prophète, cette organisation globale poursuit en fait un but beaucoup plus sinistre. Le temple est en effet lié au culte des profonds de Lang-Fu et aux activités douteuses de l'entreprise New World Incorporated. Vous trouverez de plus amples informations concernant Rhon Paku et le temple de San Francisco dans les **chapitres III et XIV** de la campagne.

Le temple des francs-maçons [39]

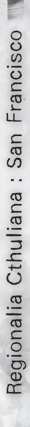
Au coin de Van Ness Street et de Market Street

Les origines des francs-maçons sont incertaines et se perdent dans les méandres de l'histoire. Certains pensent qu'ils ont été influencés par les Chevaliers du Temple, une secte de moines guerriers chrétiens qui protégeaient les pèlerins sur la route menant à la Terre sainte.

On tient pour acquis que la Grande Loge a été fondée en 1717 en Angleterre. La franc-maçonnerie profita de l'exploration et de la fondation des colonies pour s'implanter dans l'Ouest. En 1737, quand Benjamin Franklin rejoignit la Fraternité, quelques loges s'étaient déjà implantées dans les jeunes États. De nombreux pères fondateurs de la nation, des hommes tels George Washington, Paul Revere, Joseph Warren et John Hancock, auraient été des francs-maçons. En effet, de nombreux débats qui concernaient la ratification de la Déclaration des droits (Bill of Rights) se déroulèrent dans des temples maçonniques.

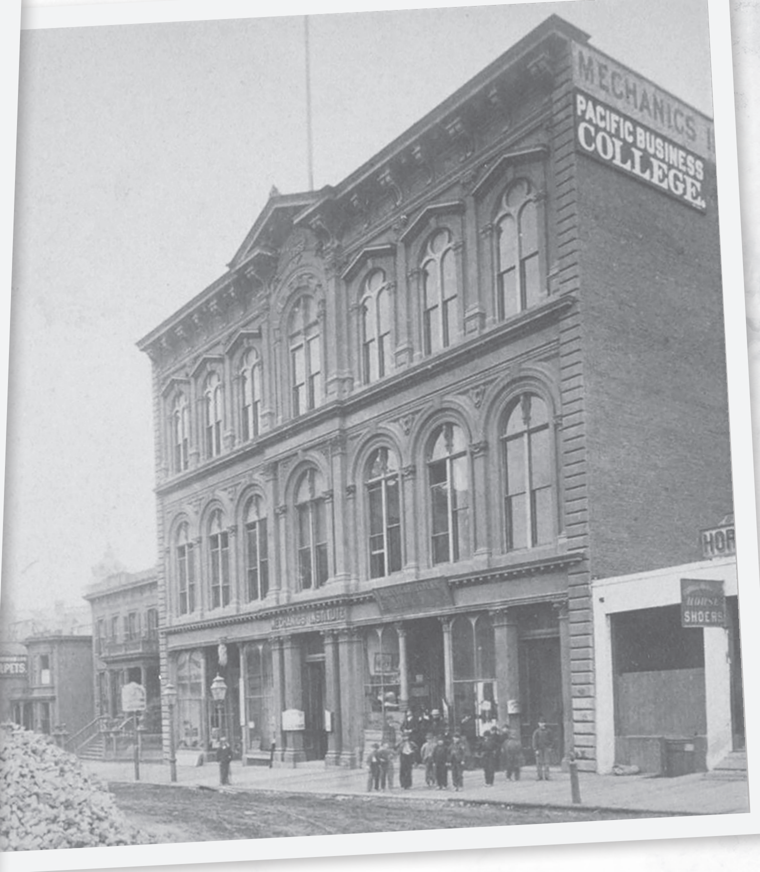
La franc-maçonnerie n'est pas une religion en soi, même si pour être accepté comme franc-maçon, il faut croire en un « Être Suprême ». D'après cette règle, un athée ne peut devenir franc-maçon. Outre ce prérequis, il n'existe que peu d'impératifs pour rejoindre un ordre maçonnique : tout homme sain de corps et d'esprit ayant l'âge requis par la Loge de son État de résidence peut être candidat. Une fois accepté, il est attendu qu'il confirme sa croyance en Dieu, qu'il s'améliore en tant qu'individu et qu'il accepte la responsabilité qui lui incombe de créer un monde meilleur.

La présence maçonnique à San Francisco est aussi implantée que dans n'importe quelle autre grande ville. Le maire Rolph et la plupart des membres du *Board of Supervisors* sont francs-maçons. De nombreux édifices publics ont été consacrés non pas par des cérémonies chrétiennes, mais par des rituels maçonniques. Le *Grand Chapter of the Royal Arch Masons of California* se réunit le troisième mardi du mois d'avril au temple maçonnique situé au coin de Van Ness Street et de Market Street. La proximité de la mairie est significative et témoigne de l'influence bien réelle des francs-maçons sur la ville, bien que non écrite dans les actes constitutifs. Le temple de quatre étages accueille des réunions et d'autres événements organisés par des associations maçonniques plusieurs fois par semaine. D'autres manifestations sont organisées au Club maçonnique installé au Palace Hotel. Les francs-maçons possèdent également leur propre hôpital et leur propre Comité d'aide sociale.









Financial District et ses gratte-ciel

Il pourrait être utile d'être membre de l'Institut de mécanique.

Le quartier de Financial District

Délimitation du quartier :
N – Washington Street
E – Baie de San Francisco
S – Market Street
O – Kearny Street

San Francisco est la métropole bancaire de l'ouest. Toutes les grandes banques possèdent des filiales entre Market Street, Kearny Street et Washington Street, tout comme les banques d'investissement étrangères telles que Yokohama Specie Bank et Asian Banking Corporation.
Ce quartier fut reconstruit après sa destruction complète par le tremblement de terre et l'incendie de 1906 ; c'est ici que l'on trouve les seuls gratte-ciel de la ville.
Montgomery Street est désignée comme la « Wall Street de l'Ouest ». Toutes les grandes banques et entreprises de courtage possèdent leurs bureaux à quelques pas de la Bourse, située au 353 Bush Street et de la Bourse du Commerce, place forte des activités commerciales, au 465 California Street. La plupart des grands magasins se trouvent quant à eux sur Market Street. Les principales banques comme Wells Fargo, Nevada National Bank, Crocker Bank et First National possèdent leurs sièges à l'intersection entre Market Street, Post Street et Montgomery Street, juste en face du Palace Hotel
La zone du *Tenderloin*, attenant à Chinatown, fait tache dans le paysage.

Mechanics' Institute [40]
57 Post Street
Ouverture de 9 h à 23 h. Entrée réservée aux membres
L'Institut de mécanique est une organisation privée, qui « aide au progrès des arts et sciences mécaniques ». Fondé en 1855, l'institut met à la disposition de ses membres un lieu propice aux échanges de connaissances scientifiques. Ses adhérents sont parmi les hommes les plus savants que compte l'État. Durant plus de quarante ans, jusqu'en 1899, l'institut finança chaque année des Foires de la mécanique installées dans de grands pavillons. Des innovations techniques et des prototypes y étaient présentés au grand public. Depuis, les membres de l'institut gardent leur savoir par-devers eux. L'institut originel fut détruit par le tremblement de terre de 1906 et fut remplacé en 1910 par un bâtiment de neuf étages dessiné par Albert Pissis, qui fut également le concepteur du *Flood Building*. Seuls les membres peuvent y entrer, mais tout le monde peut adhérer à l'institut en s'acquittant d'une somme de trois dollars par semestre, auxquels s'ajoute un dollar pour l'utilisation de la bibliothèque. Un statut de membre à vie peut être obtenu pour 100 dollars. L'institut est dirigé par un comité de direction qui compte quatorze personnes. Ce comité en gère le budget et s'occupe d'organiser au mieux les ressources des laboratoires de recherches, qui sont dotés d'un matériel de pointe, et occupent les trois derniers étages du bâtiment.
Le deuxième et le troisième étage accueillent la bibliothèque privée, dont la collection comprend près de 140 000 ouvrages. La bibliothèque originelle renfermait plus de 200 000 livres, mais ils furent tous détruits par le grand incendie de 1906 ; la plupart furent remplacés par des dons privés. Même si la collection comprend des œuvres de littérature classique et d'histoire, un effort particulier a été fait sur les ouvrages de sciences appliquées (ingénierie, architecture, physique, chimie, métallurgie,

etc.). Les sciences sociales (l'archéologie par exemple) sont représentées de façon plus éparse. La bibliothèque met un point d'honneur à proposer les ouvrages les plus précis, mais aussi les plus accessibles possible, et remplace les ouvrages obsolètes dès que possible. La bibliothèque a été alimentée en grande partie par des dons et des legs effectués par des membres retraités ou décédés. Par conséquent, la collection comprend nombre de manuscrits fort rares. On y trouve par exemple des récits de première main des fondateurs et colons de Californie qui ne sont disponibles nulle part ailleurs (la plupart ont fait l'objet de copies pour la *Bancroft Library*, mais pas tous). La collection est d'ailleurs bien mieux dotée que la bibliothèque municipale. Un bibliothécaire en chef et son assistant s'occupent de la bibliothèque au quotidien. Les membres peuvent emprunter jusqu'à quatre livres à la fois, pour une durée n'excédant pas deux semaines. En outre, les membres et leurs invités peuvent utiliser la bibliothèque de référence et les collections spéciales classées au troisième étage.



Rutherford MacLean

Ancien conférencier à la retraite de l'Université de Californie, le professeur McLean n'aime rien plus qu'une partie d'échecs acharnée à l'Institut de mécanique, où il passe ses journées. Du matin au soir, il défie d'autres membres et devise sur les nouveaux développements scientifiques. Le professeur McLean a perdu la vue lors d'un accident impliquant des produits chimiques ; il est veuf.

Pendant une partie d'échecs, MacLean pourra confier à un autre membre qu'il a dernièrement effectué quelques parties résolument étranges avec un joueur dont il ne connaît pas l'identité. Son adversaire lui posa à ces occasions des questions troublantes sur la nature de l'univers et sur sa destinée. Il lui offrit finalement de lui dévoiler la preuve qui corroborait ses idées extravagantes. MacLean envisage de se joindre à l'inconnu lors d'une réunion de groupe à laquelle celui-ci participe régulièrement à Colma, mais il n'a pas trouvé le courage d'y assister seul. On lui a dit que son adversaire était aveugle comme lui, mais il ne prête pas foi à ces affirmations, ayant quelquefois entendu l'homme faire mention de moments où il a vu au-delà de quelque chose qu'il nomme la *Tapisserie de l'Infini* (voir plus bas dans *Greater Bay Area : la nécropole de Colma* ; *La Tapisserie de l'Infini*).

Le professeur MacLean porte toujours sur lui un jeu d'échecs et plusieurs ouvrages spécialisés (en braille).

Rutherford MacLean

63 ans, professeur à la retraite

FOR	40
DEX	35
POU	55
CON	40
APP	40
ÉDU	90
TAI	65
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat

• Esquive	18 % (9/3)
• Combat rapproché	
(corps à corps)	15 % (7/3)
1D3 points de dégâts	
(corps à corps)	15 % (7/3)
Canne d'aveugle 1D6 points de dégâts	

Compétences

Bibliothèque	65 % (32/13)
Échecs	85 % (42/17)
Ennuyer les étudiants	75 % (37/15)
Enseignement	65 % (32/13)
Naturalisme	32 % (16/6)
Sciences	
(chimie)	55 % (27/11)
(physique)	75 % (37/15)

Langues

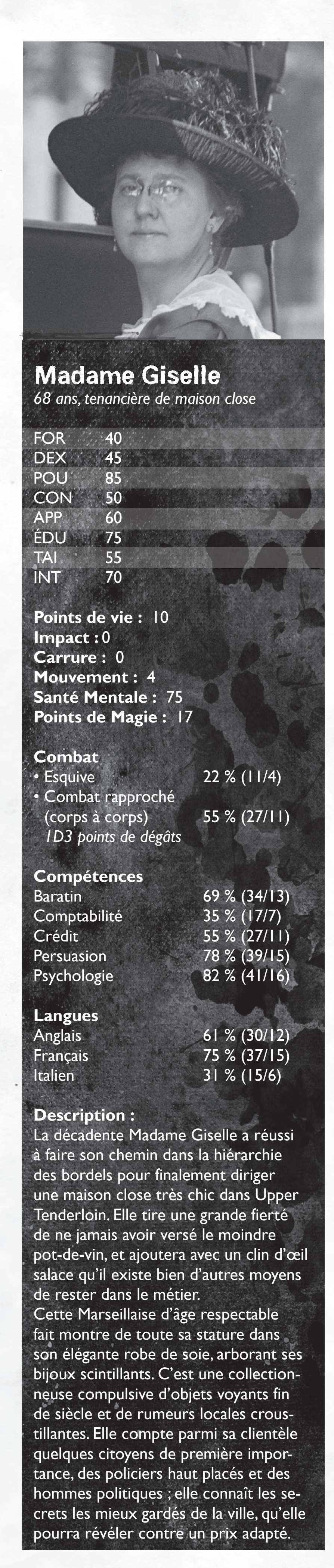
Anglais	90 % (45/18)

Le club d'échecs de l'institut a acquis une réputation mondiale dans les cercles de joueurs d'échecs. L'institut est considéré comme un lieu formidable où affronter d'autres joueurs et permet en outre d'exposer ses travaux. Des conférences sur divers sujets scientifiques sont organisées tout au long de l'année et sont accessibles gratuitement aux membres de l'Institut.

Pacific Stock Exchange [41]
353 Bush Street
La bourse du pacifique possède toute la frénésie et l'énergie qui caractérisent son homologue de New York. Le marché de San Francisco ouvre et ferme ses portes trois heures avant les horaires habituels pour rester synchronisé avec Wall Street, achetant et vendant grâce à un système de messages passés par téléscripteurs depuis la Côte Est. San Francisco est une ville accueillant des artistes de l'escroquerie, et les meilleurs d'entre eux travaillent à la bourse. Les novices y seront invités à acheter des gisements pétroliers, des mines d'or, et d'autres ressources, aussi exotiques que la crédulité du pigeon, le permettra. Ces intermédiaires éclairés demandent en provision d'importantes sommes en argent comptant ou en chèques, puis s'évanouissent dans la nature, ne ressurgissant que quelques semaines plus tard, une fois que leurs victimes ont renoncé à les retrouver.

Tenderloin [42]
Tenderloin, quartier grossièrement délimité par Market Street et Commercial Street, était une autre ruche d'activités illicites, où quinze maisons closes se succédaient sur la seule Commercial Street jusqu'en 1917. Les efforts destinés à fermer cette zone ont seulement fragmenté les activités et les ont conduites dans la clandestinité. Le maire Rolph ne mit pas plus un point d'honneur à éradiquer la prostitution de la ville que les réformateurs ne le poussèrent à le faire ; ainsi le racolage et les services d'escortes prospèrent au vu et au su de tous.

Bank of Italy [43]
53 California Street
Amadeo P. Giannini (né en 1870), natif de San Jose et fils d'un immigré italien, fonda la Bank of Italy avec seulement 150 000 dollars de capital. Elle devint rapidement la plus importante institution financière de la côte ouest par le biais de prêts aux immigrés italiens, portugais et chinois que dénigraient les établissements prêteurs rivaux. La banque possède des intérêts dans les entreprises d'import-export du monde entier et a



Madame Giselle
68 ans, tenancière de maison close

FOR	40
DEX	45
POU	85
CON	50
APP	60
ÉDU	75
TAI	55
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 75
Points de Magie : 17

Combat

• Esquive	22 % (11/4)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3 points de dégâts*	55 % (27/11)

Compétences

Baratin	69 % (34/13)
Comptabilité	35 % (17/7)
Crédit	55 % (27/11)
Persuasion	78 % (39/15)
Psychologie	82 % (41/16)

Langues

Anglais	61 % (30/12)
Français	75 % (37/15)
Italien	31 % (15/6)

Description :
La décadente Madame Giselle a réussi à faire son chemin dans la hiérarchie des bordels pour finalement diriger une maison close très chic dans Upper Tenderloin. Elle tire une grande fierté de ne jamais avoir versé le moindre pot-de-vin, et ajoutera avec un clin d'œil salace qu'il existe bien d'autres moyens de rester dans le métier.
Cette Marseillaise d'âge respectable fait montre de toute sa stature dans son élégante robe de soie, arborant ses bijoux scintillants. C'est une collectionneuse compulsive d'objets voyants fin de siècle et de rumeurs locales croustillantes. Elle compte parmi sa clientèle quelques citoyens de première importance, des policiers haut placés et des hommes politiques ; elle connaît les secrets les mieux gardés de la ville, qu'elle pourra révéler contre un prix adapté.

acquis la réputation d'investir de larges sommes dans des idées novatrices. En 1930, la Bank of Italy fusionna avec la *Bank of America* de Los Angeles, dont elle prit le nom la même année.

New World Incorporated [44]
Au coin de Sacramento Street et de Drumm Street
New World Incorporated, même si ce n'est pas la plus importante des entreprises internationales, possède des parts dans nombre des entreprises touchant aux industries les plus innovantes de la décennie. Ses intérêts concernent le secteur minier, pétrolier et la construction aéronautique. En 1925, NWI fit l'acquisition de quelques chantiers navals sur les Côtes Est et Ouest, en particulier à San Francisco, ainsi qu'au Royaume-Uni, où la construction de nouveaux navires est déjà en cours. La conception de ces derniers est novatrice à bien des égards : ils sont dotés d'instruments de navigation électroniques perfectionnés, développés par son département de recherche et développement d'Oakland. Certains de leurs placements moins connus prennent la forme d'achats massifs d'actions et d'obligations, de prise d'intérêts dans la finance internationale, ainsi qu'une part majoritaire dans une entreprise de fabrique de munitions au Mexique.
NWI est une entreprise en pleine expansion et elle est très respectée à San Francisco. Ses bureaux occupent les cinq derniers étages d'un gratte-ciel du quartier des affaires, les plus importants de NWI sur la Côte Ouest.
Vous trouverez de plus amples informations concernant NWI dans l'ensemble de la campagne, et en particulier dans le **chapitre XIV**.

Le quartier de South of Market (SoMa)

Délimitation du quartier :
N – Market Street
E – Baie de San Francisco
S – Alameda Street, 14th Street, Mariposa Street
O – Potrero Avenue, Harrison Street

Au milieu du XIX[e] siècle, le quartier de SoMa se développa, marqué par la pauvreté à l'exception de la zone de commerces des 2[nd] et 3[rd] Streets, d'une zone industrielle le long de la côte, Ricon Hill, enclave pour les riches, ainsi que South Park et sa classe moyenne supérieure.

Après le tremblement de terre de 1906, qui détruisit la plus grande partie du quartier, de nombreuses rues furent agrandies afin d'être à la hauteur des besoins de l'industrie.
Dans les années 1920, le développement industriel avait poussé les riches à s'installer à Nob Hill et SoMa resta habité par la classe moyenne inférieure et les ouvriers, principalement des immigrants européens.

Old U.S. Mint [45]
Au coin de Mission Street et de 5[th] Street
La première pierre du grand temple du capitalisme de San Francisco fut posée le 26 mai 1870 à l'occasion d'une parade maçonnique à laquelle participèrent les Chevaliers templiers de la première commanderie et les francs-maçons de la Grande Loge et du Grand Chapitre de Californie. La pierre fut couverte de symboles commémoratifs et consacrée lors d'un rituel maçonnique. Puis débuta la construction du plus important hôtel de la monnaie des États du Pacifique. Bâti à l'occasion du boom de l'argent du Comstock, l'Hôtel de la monnaie est doté d'un toit de cuivre et s'appuie sur des fondations en granit et une superstructure d'acier spécialement conçue pour résister aux incendies et aux tremblements de terre (cette résistance fut testée en réel en 1906 : les deux catastrophes ne réduisirent pas l'U.S. Mint en cendres, qui resta le seul bâtiment intact dans le district de Mission).
Des colonnes de marbre d'un seul bloc s'élèvent sur neuf mètres de haut et pèsent plus de trente tonnes. Elles soutiennent la façade massive de l'Hôtel de la monnaie. 170 employés s'affairent sur les presses qui ont généré plus d'un million de dollars à ce jour. Le musée de la monnaie, où est présentée une immense collection de pièces et monnaies rares, est ouvert tous les jours, de 9 h à 11 h.
Les histoires abondent sur ce bâtiment sinistre et hermétiquement clos, autant à propos des activités qui s'y déroulent que des tentatives d'effraction dont il fut la cible. Ainsi, un homme qui avait creusé un tunnel jusque sous le bâtiment aurait été écrasé par un éboulement provoqué par le passage du cable car sur Mission Street. Un autre homme, qui se faisait appeler « The Shadow », aurait menacé de faire sauter l'U.S. Mint le 16 mars 1928. Des employés de l'Hôtel de la monnaie auraient découvert que tout objet qui était laissé dans le bâtiment valait rapidement son pe-

sant d'or, en raison de la saturation de la poussière d'or en suspension dans l'air qui s'y déposait. Malgré de petits larcins, souvent échafaudés suivant des procédés très imaginatifs (un gardien fit par exemple sortir de petites quantités d'argent cachées dans les cadavres des rats tués dans les sous-sols du bâtiment), les 200 millions de dollars en or et en monnaie demeurèrent en sécurité jusqu'à ce que l'U.S. Mint soit remplacé en 1937 par le bâtiment actuel. Ceux qui accordent de l'importance à la présence franc-maçonnique à San Francisco sont convaincus que la construction de l'Hôtel de la monnaie faisait partie d'un plan à grande échelle fomenté par les francs-maçons afin de servir leurs intérêts propres, et que le bâtiment est une preuve évidente du pouvoir qu'a la congrégation sur la réserve fédérale.

Golden Gate College [46]
550 Mission Street
C'était à l'origine un établissement spécialisé dans les cours du soir. Il fut fondé par le YMCA en 1881. Il propose aujourd'hui des cours de lycée et d'enseignement supérieur.

South Park [47]
South Park, le « South of the Slot » (sud de Market Street, vers le quartier chinois), est un parc de forme ovale entouré par des demeures autrefois majestueuses, datant des années 1860. Ce quartier fut créé pour les élites de la ville avant la Guerre civile. De nombreux habitants étaient des « copperheads », des sympathisants sudistes qui avaient perdu leurs avantages et leur statut pendant la guerre. Le quartier ne recouvra jamais sa superbe, mais les caves y sont profondes. De nombreuses familles y ont enfoui leur fortune pour la récupérer plus tard, mais ces richesses ne refirent jamais surface. Ces demeures spacieuses, à présent divisées en appartements, pourraient facilement posséder des caves cachées, des galeries, des caches d'armes, etc.

United Lodge of the Theosophists [48]

Pacific Building sur Market Street
Située dans une série de bureaux du Pacific Building, la loge des Théosophes est moins une fraternité qu'un ordre philosophique qui suit les préceptes de sa fondatrice, Helena Blavatsky. Ces préceptes sont :

1. De former le noyau d'une fraternité universelle de l'Humanité sans distinction de race, de croyance, de sexe, de caste ou de couleur.
2. De promouvoir l'étude comparée des littératures, religions et sciences aryennes (comprendre iraniennes et indiennes antiques) et d'Extrême-Orient.
3. De mener des investigations sur les mystères cachés de la Nature et sur les pouvoirs psychiques et spirituels encore latents chez l'Homme.

La Loge Unie n'est qu'une des quelques factions de l'ordre théosophique originel, qui se divisa après la mort de ses fondateurs. La *Universal Brotherhood and Theosophical Society*, qui insiste sur l'aspect de fraternité de l'ordre, entretient une colonie utopiste à Point Loma, près de San Diego. Le *Temple of People*, dont le quartier général se trouve à Temple Home sur Pismo Beach, était un sanatorium privé et une colonie communautaire quasiment abandonné en 1913. Les racines de l'ordre théosophique se trouvent à Adyar, un quartier de Madras en Inde. Tous les groupes éclatés conservent des loges dans quasiment toutes les villes importantes des États-Unis, avec un nombre plus important en Californie que dans tous les autres États réunis. En 1926, le nombre total de membres appartenant à l'un ou l'autre groupe dépassait les 50 000.
La Loge Unie est une société secrète qui ne possède pas de chef déclaré. Elle se consacre aux investigations sur l'occulte plus qu'à tout autre domaine. Les novices apprennent à libérer leur esprit des considérations matérielles pour employer au mieux leur potentiel psychique inexploité. Les théosophes expérimentés acquièrent des talents tels que la télékinésie, l'écriture automatique, la clairvoyance et la télépathie avec des « intelligences supérieures » qui ont transcendé le plan matériel. Les théosophes utilisent également leurs pouvoirs pour étudier « Ceux du Noyau », une race d'entités immatérielles qui habitent le manteau de lave situé sous la croûte terrestre. Selon la doctrine de la Loge Unie, « Ceux du Noyau » approchent la surface de la Terre en seulement deux endroits connus, où les théosophes font de fréquents pèlerinages. Ces lieux sont le mont Shasta et une source chaude située près de Reykjavík en Islande.

Le Golden Gate Park

Les limites du parc :
N – Fulton Street
E – Stanyan Street
S – Lincoln Way
O – Pacifique
Et le « Panhandle » du parc qui déborde sur le quartier de Haight.

Ce fut le premier et le plus grand des 54 parcs de San Francisco. Il fut dessiné en août 1870. Ses limites furent implantées sur ce qui était dans le temps les Terres extérieures, situées à l'extrémité ouest de la ville. Sa surface s'étendit sur un bandeau de terre qui n'aurait pas pu être utilisée à ces fins après l'expansion de la ville.



Golden Gate Park, zone de détente au milieu de la ville



South Park.

Cette bande rectangulaire mesure 5 kilomètres sur 800 mètres, pour une surface de 400 hectares. La végétation luxuriante fut implantée sur les dunes de sable à grand renfort d'argent et d'irrigation. Comme le parc se développa, il accueillit les plus importants musées de la ville et fut le site d'accueil de la Midwinter Fair en 1894. Durant cet événement, une invention récente, l'électricité, fut un sujet d'exposition étonnant, avec notamment la présence de la Tour électrique et de sa puissante torche.
Les sentiers piétonniers serpentent entre une série de bosquets soigneusement délimités, dont la flore arrangée avec une rare minutie reproduit la végétation qui pousse sous des climats éloignés. On y trouve ainsi une forêt de conifères, un jardin de thé japonais, des fougères arborescentes et une jungle tropicale. Le parc comporte en outre quelques étangs et un enclos à bisons. Des pavillons dédiés au sport et à la musique parsèment le parc, et un carrousel fait la joie des plus jeunes. D'autres extravagances plus culturelles furent dissimulées dans le parc. William Randolph Hearst fit l'acquisition d'un monastère cistercien en ruines, Santa Maria de Ovila, et le fit transporter pierre par pierre sur les rives de Slow Lake, où il devait être reconstruit en 1931. Selon la légende, le monastère fut maudit par des sorcières exécutées par la Sainte Inquisition. Ses plans furent détruits par le feu durant le voyage et les fragments furent laissés sur le rivage. Le monastère ne fut jamais assemblé.
Le Conservatoire des fleurs est une autre attraction célèbre du parc. C'est une réplique du Kew Gardens de Londres et, mis à part son modèle, nul autre jardin au monde ne possède une aussi grande variété de fleurs. Ce bâtiment de verre et d'acier était destiné à la propriété de l'excentrique philanthrope James Lick (voir *Observatoire Lick*), mais prit finalement place dans le Golden Gate Park lorsqu'il devint clair qu'il ne verrait jamais la fin de la construction de la maison.

Le quartier de Haight

Délimitation du quartier :

N – Fell Street

E – Franklin Street

S – 17th Street, Market Street

O – Stanyan Street

Avant la finalisation du Haight Street Cable Railroad en 1883, on trouvait ici des fermes isolées et des dunes de sable. Sa liaison au centre de la ville fut entreprise en quelques années et la classe moyenne supérieure s'y installa. Le quartier fut épargné par le tremblement de terre et l'incendie de 1906.

Park Sanatorium [48]
Masonic Avenue
Les « invités » du sanatorium suivent des cures pour échapper à une dépendance à l'alcool ou à la drogue. Quelques têtes d'affiche d'Hollywood y viennent s'y désintoxiquer incognito.
Taux de survie : 91 %
Taux de guérison : 52 %
Taux de sortie : 45 %

Le quartier de Sunset District

Délimitation du quartier :

N – Lincoln Way

E – Stanyan Street (et son allongement vers le sud prévu avec le no man's land)

S – Sloat Boulevard

O – Pacifique

Avant la construction du tunnel des Twin Peaks en 1917, Sunset District était une zone couverte par les dunes de sable et nommée « Outside Lands ». Après la catastrophe de 1906, on y bâtit de nombreux logements d'urgence pour les sans-abri. Comme il s'agissait souvent d'anciens wagons laissés ici comme dans une casse, ce quartier fut longtemps surnommé « Carville ».

Shriners' Hospital [49]
1701 19th Avenue
Il fut ouvert en 1923, sous l'action de l'Ordre arabe ancien et des Nobles de l'autel mystique comme centre de soins pour les enfants souffrant de problèmes orthopédiques.
Premiers soins : 55 %
Médecine : 75 %

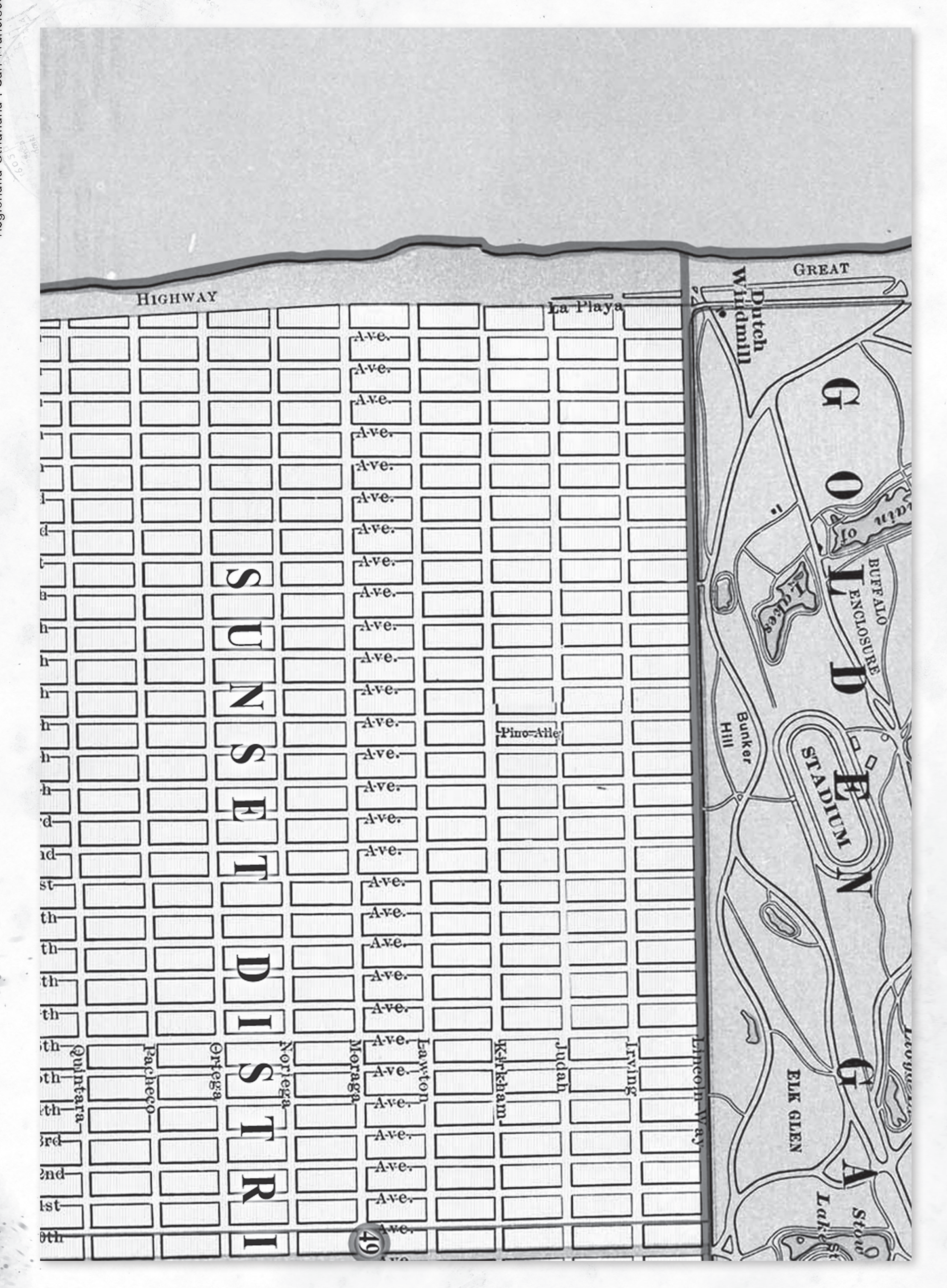
University Hospital [50]
Au coin de Parnassus Avenue et de 3rd Avenue
Les membres du Conseil de l'Université de Californie utilisent cet établissement à des fins de soins, mais aussi de recherche. Au bâtiment originel (qui ouvrit ses portes en 1917) furent plus tard accolés le *Langley Porter Neuropsychiatric Institute* et le *Moffitt Hospital for Incurables*.
Premiers soins : 75 %
Médecine : 89 %

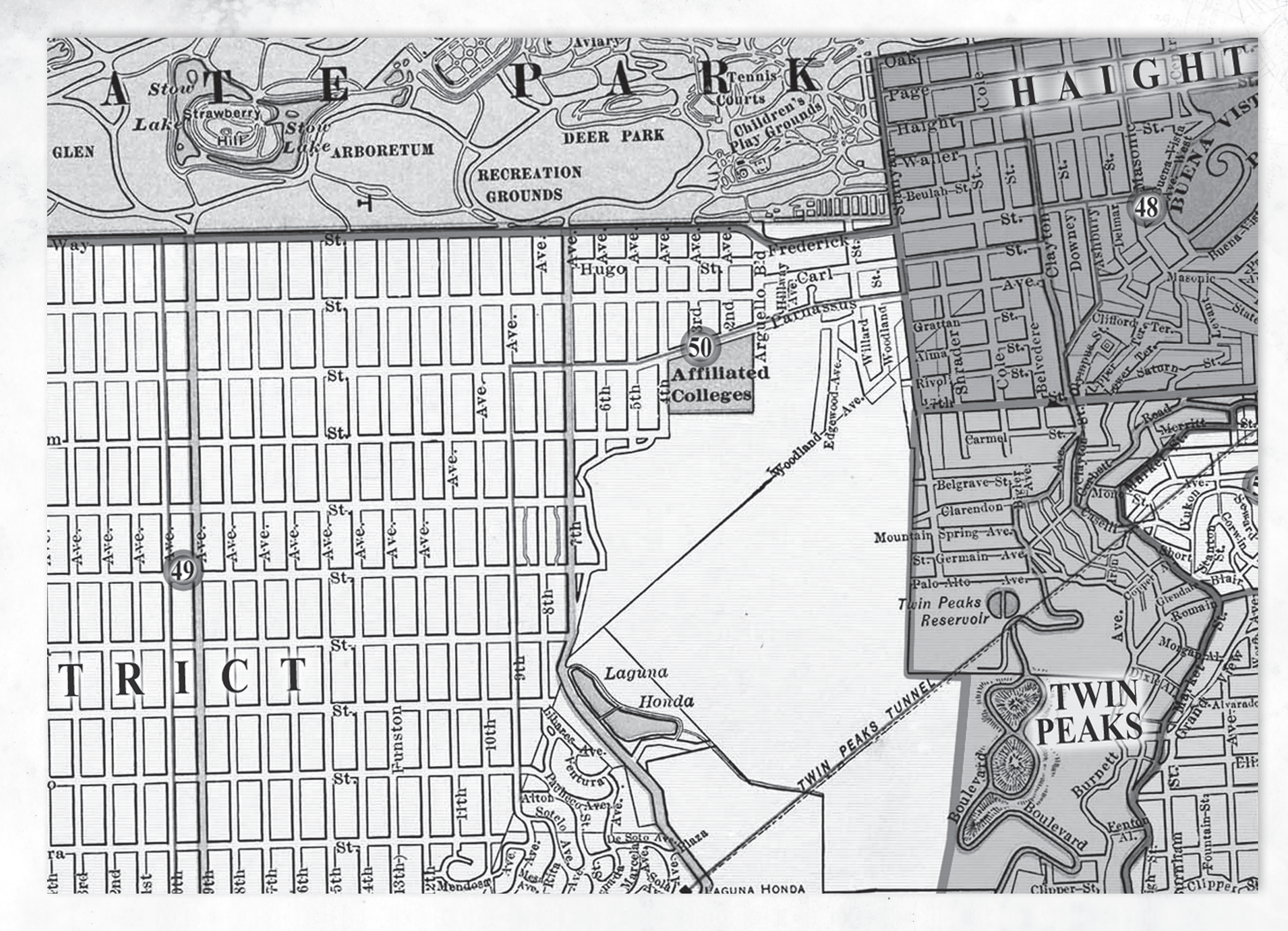


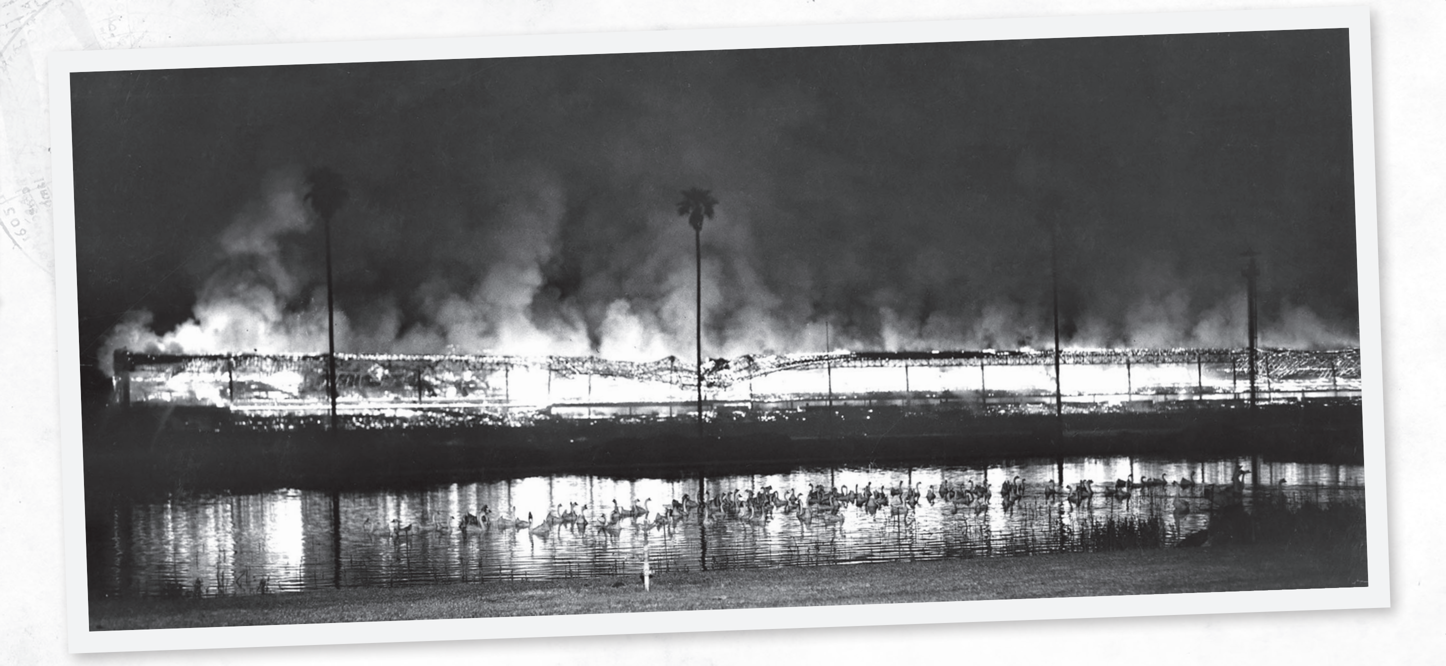
Haight, épargné par le tremblement de terre et l'incendie de 1906 !



En 1925, à Carville, on vivait encore dans des wagons.


GREAT
HIGHWAY
La Playa
Dutch Windmill
G O L D E N G A
SUNSET DISTRI
BUFFALO ENCLOSURE
Bunker Hill
STADIUM
ELK GLEN
Pino Alle
Lincoln Way
Irving
Judah
Kirkham
Lawton
Moraga
Noriega
Ortega
Pacheco
Quintara
49


A T E P A R K
Stow Lake
Strawberry Hill
Stow Lake
GLEN
ARBORETUM
DEER PARK
RECREATION GROUNDS
Tennis Courts
Children's Play Grounds
Aviary
HAIGHT
Oak
Page
Haight
Waller
Beulah St.
Stanyan
Cole
Clayton
Downey
Ashbury
Delmar
Masonic
Buena Vista Ave. West
BUENA VISTA
48
Frederick
Hugo
Carl
Hillway Ave.
Arguello B'd
Parnassus
50
Affiliated Colleges
Willard
Woodland
Edgewood Ave.
Woodland
Grattan
Alma
Rivoli
Shrader
Belvedere
Clifford
Carmel
Belgrave St.
Clarendon
Mountain Spring Ave.
St. Germain Ave.
Palo Alto Ave.
Twin Peaks Reservoir
49
T R I C T
Funston
Laguna Honda
LAGUNA HONDA
TWIN PEAKS TUNNEL
TWIN PEAKS
Boulevard
Burnett
Market St.
Grand View
Yukon
Stanton St.
Clipper St.
Fountain St.



Le quartier de Twin Peaks

Délimitation du quartier :

N – 17th Street

E – Market Street

S – Portola Drive

O – Stanyan Street (et son allongement vers le sud prévu avec le no man's land)

Ce quartier comprend deux collines, Eureka Peak et Noe Peak, les plus hautes de la ville avec leurs 270 mètres environ, si l'on excepte Mount Davidson. Elles sont éloignées d'environ 200 mètres l'une de l'autre.

Les Espagnols nommèrent cette zone « Los Pechos de la Chola » (poitrine de la vierge indienne).

L'urbanisation fut limitée et de grandes parties ont été laissées à la nature.

Nestar Mobedan Mobed

Ce petit culte, originaire de Perse, révère le Grand Ancien Cthugha en tant que vrai dieu et force spirituelle. Nestar Mobedan Moped fut fondé par un prophète autoproclamé (nommé Nestar) et par des fondamentalistes zoroastriens qui vécurent en Perse au VIe siècle avant J.-C. Nestar dénonça le matérialisme de la classe fortunée des prêtres et, accompagné par un petit groupe de suivants, il s'évanouit dans la nature. Vingt ans plus tard, alors qu'on pensait les Nestariens perdus et oubliés, Nestar surgit à la tête d'une armée de bric et de broc qui descendit des montagnes pour fondre sur la ville, passant la majeure partie de celle-ci par le feu. Avant qu'ils aient pu atteindre le palais, qu'ils appelaient la Tour de Dieu, et le raser, ils subirent la contre-attaque des gardes de la ville et furent mis en déroute après avoir subi de lourdes pertes. Nestar fut découvert parmi les victimes. La croyance généralement admise est que le culte est tombé en désuétude après cet événement.

Néanmoins, le culte survécut, et perpétua en secret ses pratiques, ses rituels et ses sacrifices en hommage à Cthugha. La lignée des grands prêtres fut préservée, et la charge passa de génération en génération, jusqu'à ce jour. Le mobed, comme il est connu de ses suivants, mène les rituels et est responsable de la conservation des liturgies contenues dans le livre intitulé *Les Lettres de Nestar*, qui est en fait le testament manuscrit du prophète fou qui fut à l'origine de tout cela.

Le culte demeura dans ce qui est à présent l'Iran jusqu'au milieu du XVIIIe siècle, quand il déménagea vers Bombay, en Inde. Là, ses membres se mêlèrent à la population parsie, des réfugiés zoroastriens forcés de quitter la Perse à l'arrivée des musulmans. Des années plus tard, le mobed émigra vers l'Angleterre, et l'un de ses descendants embarqua pour les États-Unis, emportant finalement *Les Lettres de Nestar* à San Francisco au début du XXe siècle.

Comme indiqué dans les *Lettres*, 1906 était la première année durant laquelle les astres seraient propices. Cette année-là, Cthugha pourrait être invoqué et lâché sur les impurs, les avares et les scélérats. En avril de cette année, le mobed prépara tous les rituels nécessaires à l'invocation de Cthugha. Ses plans étaient de voir la ville ravagée par les flammes, mais ils furent en partie contrecarrés par le tremblement de terre imprévu qui se déclencha ce matin-là. Même si Cthugha ne fut pas invoqué avec succès, les centaines de vampires de feu qui furent lâchés dans San Francisco embrasèrent la ville. Trois jours plus tard, la plus grande partie de la vieille ville de San Francisco était réduite en cendres.

Le culte est toujours en activité dans les années 1920, sous l'autorité du même mobed qui invoqua les vampires de feu en 1906. Le culte ne compte que peu d'adeptes, dont la plupart sont des hommes originaires d'Inde. Même si le culte ne frappera pas un grand coup avant longtemps, il aime déclencher régulièrement des incendies à San Francisco en invoquant des vampires de feu dans les habitations des locaux qu'il sacrifie à la gloire de Cthugha. De nombreux Nestariens s'entraînent régulièrement à manipuler des vampires de feu invoqués, une épreuve de foi que l'on peut rapprocher des manipulations de serpents dans certains cultes chrétiens aux États-Unis. En conséquence de cet entraînement, les Nestariens subissent très souvent de nombreuses brûlures qui laissent des marques disgracieuses sur leur corps.

Mobed

Grand-prêtre nestarien

FOR	50
DEX	75
POU	110
CON	45
APP	30
ÉDU	40
TAI	45
INT	70

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 22

Combat

• Esquive	38 % (19/7)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3 points de dégâts*	35 % (17/7)

Compétences

Crochetage	65 % (32/13)
Discrétion	65 % (32/13)
Grimper	55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu	45 % (22/9)
Naturalisme	25 % (12/5)
Occultisme	45 % (22/9)
Pyromanie	95 % (47/19)
Sciences (astronomie)	65 % (32/13)

Langues

Anglais	55 % (27/11)
Espagnol	75 % (37/15)

Sortilèges

Invoquer/Contrôler un vampire de Feu, Danse des flammes, Appeler/Congédier Cthugha, Sortilège de Mort, Enchanter une torche

Description :

Le dernier Mobed en date est un homme d'origine perse au visage émacié et au corps d'une maigreur maladive. Il est couvert de cicatrices, certaines anciennes, d'autres plus récentes dues à de nombreux accidents survenus alors qu'il manipulait le feu ; sa chevelure autrefois abondante et sa moustache fournie poussent à présent en touffes éparses et ont commencé à se clairsemer. Personne ne connaît sa véritable identité, et peu de gens en dehors du culte connaissent même son existence. Comme le gîte, le couvert et les vêtements lui sont fournis par ses suivants, il n'a pas de raison d'entrer en contact avec le reste du monde. Ce Mobed vit une vie anormalement longue.

Grimoires et sortilèges nestariens

Les Lettres de Nestar.

C'est une collection d'aphorismes et de révélations écrites par Nestar, le mobed originel. *Mobed* est un terme parsi qui désigne un prêtre de haut rang. Les *Lettres* sont le plus saint des ouvrages du culte et il est utilisé par les différentes sectes pour les guider. Des copies des *Lettres* peuvent être trouvées en diverses langues, et des copies manuscrites sont utilisées par les différentes sectes. La version la plus complète reste le document perse originel, censé se trouver entre les mains d'une faction nestarienne de Bombay. Le texte se présente sous la forme de sept parchemins écrits en pahlavi, un dialecte de la moyenne Perse. Les multiples traductions sont habituellement moins complètes, voire truffées de fautes. Le gardien devra ajuster les informations ci-dessous en fonction des traductions.

Perte de Santé Mentale : 1D8

Gain de Mythe : +2/+4 %

Mythe de Cthulhu : 6 %

Étude : 32 semaines

Sortilèges conseillés :

Appeler/Congédier Cthugha, Sortilège de Mort, Enchanter une Torche, Danse des Flammes, Invoquer/Contrôler un vampire de Feu, Sécheresse de Phan.

Danse des Flammes (sortilège)

Ce sortilège projette une boule de feu sur une cible à partir d'un feu existant. Il coûte trois points de SAN et entre un et six points de magie, en fonction de la distance entre la cible et le foyer. Pour chaque point de magie investi dans le sort, la boule de feu (approximativement de la taille d'un chou) pourra couvrir une distance d'environ 15 mètres (la distance maximum est donc de 90 mètres). Le sortilège nécessite une minute de préparation par point de magie sacrifié. Les Nestariens utilisent souvent cet effet magique pour provoquer rapidement des incendies dans les forêts et les zones urbaines. Les cibles doivent être impérativement immobiles.

Sécheresse de Phan (potion)

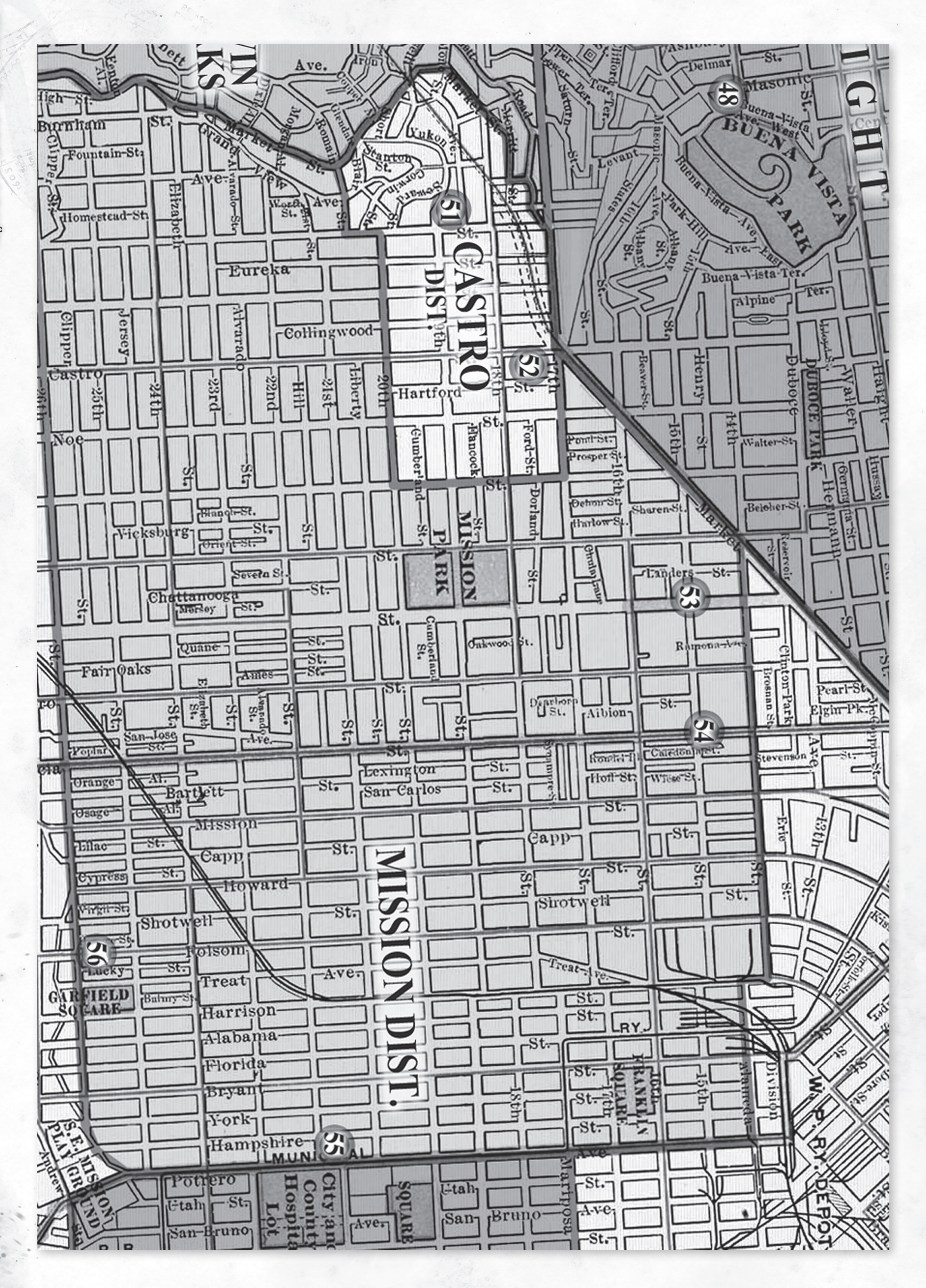
Cette potion requiert un nombre important d'ingrédients rares ou illégaux, dont de la pâte de pavot et de la rate d'ours fraîche. Quelques tests sous *Occultisme* seront nécessaires pour s'assurer que les instructions sont bien suivies. Le produit final est un breuvage épais qui apaise et désoriente l'esprit.

Mélangée à la nourriture ou à la boisson, la potion dompte la volonté de la victime pendant un nombre de jours égal à son POU/5, la laissant à la merci de l'administrateur de la drogue. La victime adopte très vite les points de vue et les croyances du manipulateur. Après deux ou trois semaines, l'usage de drogue n'est plus nécessaire, et les altérations mentales de la victime sont accomplies. La victime ne change jamais de personnalité, et son comportement n'est modifié que si la personne qui a administré la drogue le souhaite. Une thérapie peut éliminer progressivement les effets impliqués par cette drogue hypnotique.

Enchanter une Torche (sortilège)

Une fois la torche enchantée, le sorcier peut l'utiliser pour que le sortilège *Invoquer/Contrôler un vampire de feu* amène plus d'un vampire à la fois. Pour enchanter la torche, le lanceur doit préparer une copie en fer d'une torche, aux dimensions souhaitées, et qui devra absolument porter le *Signe de Cthugha* (une boule de feu stylisée). Il priera alors Cthugha à haute voix et sans s'arrêter pendant six heures et sacrifiera pendant cette période six points de magie et 1D6 points de *Santé Mentale.* La torche doit alors être allumée au nom de Cthugha.

Étonnamment, cette torche enchantée ne nécessite pas de combustible, la tête métallique continuant à brûler indéfiniment, illustrant ainsi la supériorité de l'esprit sur la matière. Seule une demande au nom de Cthugha pourra éteindre la torche. Celle-ci doit être allumée pour aider lors du sortilège d'invocation des vampires de feu. Si le sort est lancé avec succès, les vampires de feu supplémentaires ne coûteront au lanceur que 1D3 points de SAN et 3 points de magie. Une variante rare de ce sortilège est supposée être capable d'enflammer l'or, le plomb, le fer et d'autres métaux lourds, et de les réduire en cendres en quelques minutes.


CASTRO DIST.
MISSION DIST.
MISSION PARK
BUENA VISTA PARK
DUBOCE PARK
FRANKLIN SQUARE
GARFIELD SQUARE
S.E. MISSION PLAY GROUND
W. P. RY. DEPOT
48
51
52
53
54
55
56
Market St.
Castro
Noe
Eureka
Collingwood
Hartford
Dolores
Guerrero
Valencia
Mission
Capp
Howard
Shotwell
Folsom
Treat Ave.
Harrison
Alabama
Florida
Bryant
York
Hampshire
Potrero
Utah
San Bruno
Mariposa
Division
Alameda
Vicksburg
Chattanooga
Fair Oaks
Bartlett
Lexington
San Carlos
Albion
Caledonia St.
Landers St.
Ramona Ave.
Dorland
Cumberland
Hancock
Ford St.
Buena Vista Ter.
Alpine
Henry
Duboce
Hermann
Walter St.
Masonic
Delmar
Levant
Clinton Park
Pearl St.
Stevenson
Erie
Jersey
Clipper
Alvarado
Liberty
Hill
Elizabeth
Burnham
Fountain St.
Homestead St.
Orange
Osage
Lilac
Cypress
Lucky
Fair Oaks

Le quartier de Castro District

Délimitation du quartier :
N – 17th Street
E – Sanchez Street, Douglas Street
S – Romain Street, 20th Street
O – Market Street

Ce quartier tient son nom de Castro Street et vit le jour en 1887, après l'allongement du Market Street Cable Car Railway. L'Eureka Valley fut ainsi reliée au centre de la ville. Dans les années 1920, c'est un quartier d'ouvriers, dans lequel vivent principalement des immigrants scandinaves. Son surnom de *Little Scandinavia* vient de là, avec ses bâtiments de style scandinave.
À partir de 1930, les Scandinaves sont peu à peu remplacés par des Irlandais.

Caselli Mansion [51]
250 Douglass Avenue
Demeure construite en 1892 par le policier excentrique Alfred E. Clarke. Personne ne sait avec certitude les moyens qu'il a utilisés pour la construire sachant que son coût s'éleva à environ 100 000 $, la moitié de sa fortune.
En 1904, le bâtiment abrita le California General Hospital et survécut au tremblement de terre et à l'incendie de 1906. Il fut ensuite transformé pour accueillir plusieurs appartements.

Castro Theatre [52]
429 Castro Street
Établissement ouvert en 1922 et disposant de plus de 1400 fauteuils.

Le quartier de Mission District

Délimitation du quartier :
N – Market Street, 14th Street, Alameda Street
E – Potrero Avenue
S – Mariposa Street, Harrison Street, 26th Street
O – Sanchez Street

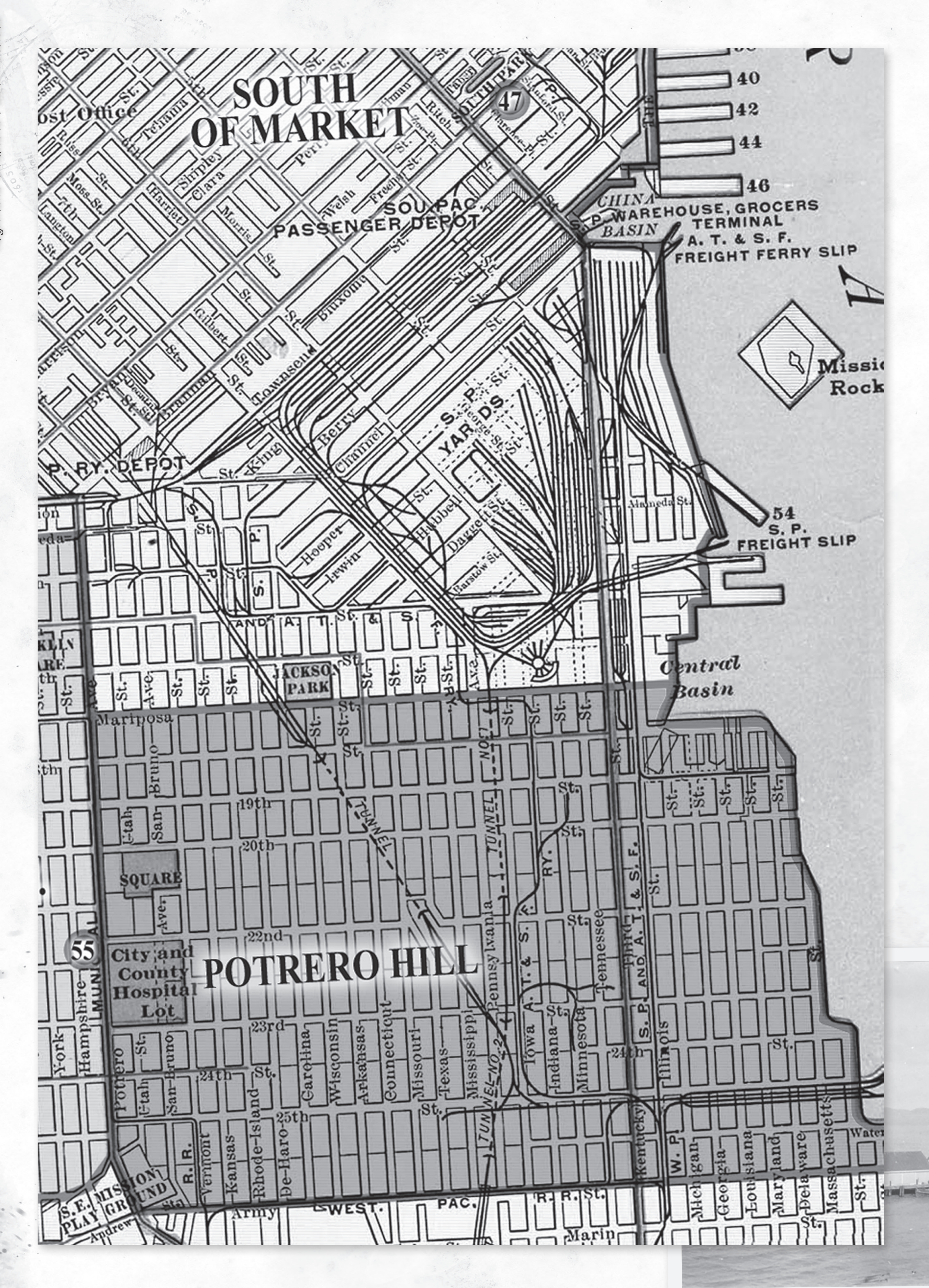
Dans « South of the Slot », les hôtels particuliers et les manoirs élégants laissent place aux logements presque insalubres. Là, des groupes de Chiliens, Brésiliens, Argentins, Italiens, Irlandais et Allemands vivent dans la promiscuité. La Mission Dolores, le monument fondateur de la ville, se trouve dans ce quartier pauvre peuplé d'immigrants. Au Sud, Mission District est circonscrit par les abattoirs de *Butchertown*, les chantiers de chemin de fer et les entrepôts du port.

Mission Dolores (Misión San Francisco de Asís) [53]
La mission Dolores (au coin de Dolores Street et de 16th Street) est le bâtiment le plus ancien de San Francisco et la sixième des 21 missions franciscaines qui constituaient une chaîne allant du comté de San Diego au comté de Sonoma. Ses murs rustiques d'adobe et son humble façade ornée de colonnes semblent être des anachronismes au milieu du quartier ouvrier peuplé d'immigrants. La Mission fut réhabilitée en 1918, après un siècle de négligence, de tremblements de terre et de vandalisme. Le calice de la mission ainsi que les reliques sacrées ont disparu avec la sécularisation. Durant une période de vingt ans après le retrait des Espagnols, la mission fut utilisée successivement comme entrepôt, comme saloon et comme étable. L'intérieur a été restauré afin de mettre en valeur les motifs (peints par des Indiens costanoans convertis) qui entourent l'autel. Le plafond, complexe, à poutres apparentes, est de conception indienne. Sa cohésion était autrefois assurée par des lanières de cuir (la restauration récente y a ajouté du métal). L'église est utilisée pour des messes en période de vacances seulement, mais le font baptismal en marbre est toujours approvisionné pour le bien de la paroisse. Les archives des baptêmes sont, aussi incroyable qu'il y paraisse, toujours intactes et remontent à la fondation de la mission en 1776.
Une autre église de pierre, plus imposante, est située à côté de la mission. Elle fut achevée la même année. Consacrée à l'origine en l'honneur des cent ans de la mission, la première annexe de l'église s'écroula lors du tremblement de terre de 1906. C'est là que les messes quotidiennes sont célébrées et que les confessions sont recueillies.
Dans le sol verdoyant du cimetière situé près de la mission Dolores se trouvent les dépouilles des missionnaires et des premiers Franciscains. Plus de 5000 Indiens, victimes de maladies amenées par les Espagnols, sont enterrés ici aux côtés de prêtres, de soldats et de pionniers de la ruée vers l'or. Les majestueux obélisques de grès des habitants fortunés sont groupés le long de Dolores Street, tandis que les autres tombes ont été pourvues de simples pierres tombales ou de poteaux anonymes. Il y a beaucoup plus de tombes que de signes dans le cimetière Dolores et c'est peut-être pour cette raison, autant que pour des motifs historiques, que Dolores est le seul cimetière situé à l'intérieur des limites de la ville qui ne fut pas sujet aux manœuvres d'exhumations décidées par le conseil municipal.



Le plus vieux bâtiment de la ville.

Recreation Park [54]
Au coin de 15th Street et de Valencia Street
Recreation Park est un stade un peu branlant, garni de gradins tordus et de grillage à poulailler. Il peut accueillir 16 500 personnes et c'est l'endroit où se produisent les *San Francisco Seals* de la ligue de la Côte pacifique. Pour les matches du week-end, les places sont bien souvent toutes vendues. Les sièges les plus chers, en tribune, coûtent 1,25 $, tandis que les sièges moins bien placés coûtent 50 cents pour les adultes et 10 cents pour les enfants. Les supporters de Butchertown, des chahuteurs portés sur la bouteille, se massent dans la *Booze Cage* (cage à cuite), une section de 8 rangs au ras du sol, située le long des bases, et isolée des spectateurs plus raffinés.


SOUTH OF MARKET
47
SOU. PAC. PASSENGER DEPOT
CHINA BASIN
S. P. WAREHOUSE, GROCERS TERMINAL
A. T. & S. F. FREIGHT FERRY SLIP
40
42
44
46
Mission Rock
S. P. YARDS
P. RY. DEPOT
54
S. P. FREIGHT SLIP
JACKSON PARK
Central Basin
Mariposa
19th
20th
SQUARE
22nd
55
City and County Hospital Lot
POTRERO HILL
23rd
24th
25th
Pennsylvania
Mississippi
Texas
Missouri
Connecticut
Arkansas
Wisconsin
Carolina
De-Haro
Rhode-Island
Kansas
Vermont
Potrero
Utah
San Bruno
York
Hampshire
Iowa
Indiana
Minnesota
Tennessee
Illinois
Kentucky
Michigan
Georgia
Louisiana
Maryland
Delaware
Massachusetts
S.E. MISSION PLAY GROUND
WEST. PAC. R.R. St.
Army
Marin
Townsend
King
Berry
Channel
Brannan
Hooper
Irwin
Hubbell
Daggett
Barstow St.
Alameda St.

Avant la Prohibition, l'entrée dans cette section comprenait 2 bières et un verre de whisky. À l'intérieur, les fans sont libres de s'adonner à la boisson, du whisky de contrebande, tout en braillant et en balançant aux joueurs, situés à 5 mètres de la clôture, des noms d'oiseaux et des projectiles. Des policiers en uniforme patrouillent dans les tribunes pour retrouver les balles. Les paris sont organisés ouvertement dans les gradins principaux, sous la direction de bookmakers tels que « Pop-off » Joe Bernstein et « Tomato Face » Harry Cook. La police ferme les yeux sur les paris dans l'enceinte du stade, tant que les bookies s'occupent des affaires d'argent à l'extérieur, après le match.
Les Seals gagnèrent 5 fois la Ligue de la Côte pacifique dans les années 1920, mais ils dégringolèrent à la dernière place en 1926. Les meilleurs joueurs, qui comprenaient des stars comme Buck Weaver (l'un des célèbres Chicago Black Sox), « Lefty » O'Doul et le favori de North Beach, Joe Di Maggio, furent recrutés dans les premières ligues.

San Francisco Hospital [55]
Au coin de 22nd Street et de Potrero Street
L'hôpital est la propriété de la ville et du comté qui en assurent la gestion depuis 1872. Le bâtiment actuel a été achevé en 1910.
Premiers soins : 66 %
Médecine : 66 %

Cogswell Polytechnical College [56]
Au coin de Folsom Street et de 26th Street
Fondé par le dentiste Henry D. Cogswell à l'époque de la ruée vers l'or en 1887, ce fut le premier établissement d'enseignement supérieur implanté à l'ouest du Mississippi ; il fut mixte dès le début.

Le quartier de Potrero Hill

Délimitation du quartier :
N – Mariposa Street
E – Baie de San Francisco
S – Army Street
O – Potrero Avenue

Ce quartier se développa à l'époque de la ruée vers l'or ; il était habité par des immigrants européens et notamment des Irlandais, des Écossais et des Italiens. Le long de la côte, des zones industrielles virent le jour pendant que les ouvriers s'installaient un peu à l'ouest. Potrero Hill était à cette époque encore séparée de San Francisco par Mission Bay avant que le remblai ne les relie. Il y avait cependant un pont (*Long Bridge*).
Le tremblement de terre de 1906 épargna Potrero Hill. De nombreux immigrants russes et slaves s'installèrent plus tard dans ce quartier.

Angel Island (l'Ellis Island du Pacifique)

C'est un îlot montagneux planté dans la baie juste au large de la péninsule de Tiburon. Angel Island était un site appartenant à l'armée de l'Union, qui y avait installé le Fort McDowell pendant la guerre civile. Ses canons ne furent jamais utilisés. Le Fort possédait trois garnisons réparties sur le périmètre de l'île avant que ses soldats ne soient rapatriés à la garnison de l'Est. Le fort McDowell (à l'est) et Camp Reynolds (à l'ouest) sont toujours utilisés, tout comme une carrière de pierre située au nord-est. Les casernes de l'armée à Camp Reynolds sont toujours occupées, tout comme « Camp Pneumonia », le poste isolé situé sur Point Blunt. Le reste de l'île est une étendue sauvage de 2,5 kilomètres carrés, aux pentes boisées sur lesquelles serpentent des pistes de cerfs tout autour du sommet de l'île. La flore change du tout au tout d'un ravin à un autre, car des plantes venues du monde entier sont arrivées ici, transportées par les bateaux étrangers. Angel Island servit de point de ravitaillement pour les troupes durant la guerre hispano-américaine et la Première Guerre mondiale. Son terrain accidenté est parsemé de ruines de postes d'artillerie et de casernes couvertes de lierre et de plantes grimpantes exotiques. Des personnes superstitieuses ont soi-disant aperçu des fantômes rôder dans les bois lors des nuits brumeuses qui suivirent la guerre civile, mais personne n'a jamais creusé le sujet.
Les premiers frères franciscains qui prirent en main la destinée des Indiens découvrirent que leurs ouailles étaient très attachées à des croyances païennes centrées sur Angel Island. Les Costanoans pensaient que l'île était un poste d'écoute où les premiers sons de la création de la Terre résonnaient encore. Une fissure étroite, située quelque part sur l'île, cache un sanctuaire où les chamans indiens rendaient hommage à des idoles décorées de plumes rouges de façon à figurer le soleil. Les missionnaires tentèrent d'éradiquer ces pratiques, mais elles continuèrent en secret jusqu'à ce que les Franciscains quittent la Californie.



Angel Island, une porte vers le paradis ?

Centre d'immigration
En 1910, la garnison du nord désaffectée fut transformée en un centre d'immigration destiné à accueillir les immigrants chinois sous le coup de l'*Exclusion Act*. Quelque 3000 immigrants, dont 97 % de Chinois, furent détenus sur cette île durant des semaines, voire des mois. Certains furent même détenus pendant plus de deux ans, dans l'attente d'être autorisés à traverser la baie ou d'être déportés. Le seul moyen de quitter l'île était de prouver sa parenté avec un citoyen américain. Un commerce florissant de « mariages blancs », des unions arrangées par les Tongs, qui permettaient à quelques Chinois de pénétrer dans le pays. Pendant leur détention, les immigrants étaient surveillés aussi étroitement que dans n'importe quelle prison et passaient leur temps à dessiner des graffitis et à écrire des poèmes et des messages intraduisibles sur les murs des casernes où ils étaient gardés.

Hospital Cove Quarantine Station
(Hospital) Cove devint un centre de quarantaine en 1892 pour les passagers et l'équipage de navires suspectés d'infection. Les passagers en provenance de l'Orient pouvaient être détenus pendant plusieurs jours dans les casernes de l'hôpital militaire, tandis que leur bateau était désinfecté et fouillé à la recherche d'éventuelle contrebande. Leurs effets personnels étaient également passés à la vapeur et désinfectés.

Alcatraz Island

La plus tristement célèbre prison des États-Unis était considérée comme le refuge d'esprits mauvais par les Indiens de la baie. Les Espagnols nommèrent l'île *Alcatraces*, « Les Pélicans », car seuls ces oiseaux de mer vivaient sur cette surface rocheuse désertique et maculée de guano. Les Américains y construisirent un fort et un phare en 1859, disposant sur les murs extérieurs des bordées de canons qui ne firent jamais feu sur l'ennemi et qui furent finalement retirés. En 1861, Alcatraz fut utilisée pour garder les prisonniers de guerre indiens et confédérés, ainsi que les déserteurs et autres criminels issus de l'armée de l'Union. En 1907, l'île accueillit, sur la côte Pacifique, les quartiers de la prison militaire américaine, où furent enfermés des détenus condamnés à de longues peines. Pendant la Première Guerre mondiale, on y envoya des personnes soupçonnées de complot ou d'espionnage. Dans les années 1920, Alcatraz est un modèle d'efficacité pénitentiaire : 89 % des détenus rendus à la vie civile sont totalement réhabilités.

S'échapper était considéré comme impossible, les eaux entourant la prison étant infestées de requins et soumises à des courants meurtriers.

Les prisonniers étaient détenus dans un bâtiment de trois étages comprenant quatre blocs, situé au sommet de l'île rocheuse. Des couloirs de surveillance et des sorties de gaz lacrymogènes furent aménagés autour des cellules et de la cantine. Les cellules étaient fermées et ouvertes depuis le bureau de l'armurier, un gardien posté dans un bunker d'acier renforcé dont l'accès n'était possible que par l'extérieur. Les condamnés étaient seuls dans leur cellule de 2,50 par 1,50 m.

Une route tortueuse et étroite descendait le long d'une falaise abrupte et reliait le pénitencier au quai, en passant par une tour renforcée à l'épreuve des balles et par des postes de garde fortifiés. Une limite de 180 mètres était fixée autour d'Alcatraz, matérialisée par des bouées orange. Les bateaux qui franchissaient cette limite étaient accostés et appréhendés. Les visiteurs se devaient d'arriver sur l'île par le ferry de 13 h en provenance de Fort Mason, et de repartir par la liaison de 15 h 20 à moins d'avoir obtenu une autorisation spéciale du directeur. Les visiteurs pouvaient rencontrer les détenus pendant seulement 40 minutes par mois. Les discussions se déroulaient à travers une clôture de fil de fer tandis qu'un gardien ne perdait pas un mot de la discussion.

Les gardiens d'Alcatraz étaient, tout comme les prisonniers, les plus endurcis du système pénitentiaire fédéral. Le ratio gardien/prisonniers dans une prison américaine était en moyenne d'un pour dix. À Alcatraz, il était d'un pour trois. Les gardiens étaient sélectionnés pour leur intelligence autant que pour leur force, et suivaient un entraînement aux arts martiaux.

Tous les gardiens vivaient sur l'île avec leurs familles, au sein d'un complexe de 16 000 m² situé près du bâtiment administratif. Les enfants du personnel pénitentiaire empruntaient une navette spécialement affrétée pour aller de la prison à l'école située sur le continent, et regagnaient l'île dans l'après-midi.

Considérée comme inefficace en matière de coût, l'île fut cédée par l'armée au ministère de la Justice en 1933.

Le 1er janvier 1934, Alcatraz devint une prison fédérale avec une sécurité maximale et aucun privilège.



Alcatraz Island, une porte vers les enfers ?

Greater Bay Area : Berkeley

(56 036 habitants)
Choisie à l'origine par les directeurs du College of California pour accueillir une université « de campagne » suffisamment éloignée des nuisances de la ville, Berkeley fut conçue comme un quartier spécialisé destiné à combler les nécessités immédiates de l'université. Des parcelles de terrains furent attribuées à des résidents et à des hommes d'affaires pour donner naissance au « quartier de Berkeley », une ville-dortoir cloisonnée, à l'écart du progrès galopant qui s'emparait frénétiquement de la Bay Area.

University of California

À l'origine, établissement privé de préparation aux études supérieures (*College Preparatory Academy)*, fondé à Oakland en 1860, le *College of California* devint une université d'État en 1868 et fut déplacé dans l'isolement relatif de Berkeley. L'université est dirigée par un recteur qui rend des comptes à un comité directeur. À son apogée dans les années 1920, Berkeley accueillait 11 044 étudiants et 509 professeurs. Épargnée par les contraintes de la construction urbaine, l'université de Berkeley grandit rapidement, ajoutant aux bâtiments existants son propre amphithéâtre grec, son centre médical, ainsi qu'un observatoire. De plus, l'université contrôle le *Hastings College of Law* (198 Allistair Street) à San Francisco, et l'*Observatoire Lick* sur le Mont Hamilton. La ville autour du campus concerne à plus de 20 % l'université, comprenant majoritairement des pensions, des fraternités et des résidences étudiantes.

La *Sather Tower*, réalisée sur le modèle d'un campanile italien, fut inaugurée en 1924 et mesure plus de 90 mètres. Elle est éclairée toute la nuit et possède une horloge sur chacune de ses faces. Les cloches de son carillon sonnent tous les dimanches à 18 h. Peu de temps après son inauguration, un étudiant désespéré sauta de son toit. L'escalier est à présent fermé, mais les étudiants ont appris à gravir la tour en passant par l'extérieur à l'aide de matériel d'escalade. La tour est appelée « Le Campanile » et est visible depuis l'autre côté de la baie.

En raison du statut public de l'université, tous les première et deuxième années ont l'obligation de s'enrôler dans le *Reserve Officer Training Corps* (corps des officiers de réserve), qui leur inculque les rudiments des compétences militaires, les manœuvres et l'usage des armes. Pendant quelques années après la Première Guerre mondiale, le ROTC continua d'enseigner aux étudiants le maniement des armes automatiques et de l'artillerie lourde (des compétences utiles pour des investigateurs qui seraient étudiants).

L'université s'est étendue lors des dernières années pour établir un système de campus dans tout l'État de Californie. La première nouvelle université ouvrit ses portes à Los Angeles en 1919. *University Hospital* situé à San Francisco devint un peu plus tard le cœur de l'université de Californie sur le campus.

L'anecdote qui suit prouve que toutes les légendes et traditions ne sont pas sinistres. Peu de temps avant la Grande Guerre, le recteur de l'université de Californie, Benjamin Ide Wheeler, possédait un chien nommé Pedro. Pedro disparut juste avant les examens de fin d'année. Le président Wheeler fit paraître une annonce qui promettait que si Pedro était retrouvé, la session d'examens de fin d'année serait ajournée. Jusqu'à ce jour, les étudiants qui ne se sentent pas suffisamment prêts et les membres de fraternités qui se sont préparés en ingurgitant une quantité de bière un peu trop importante arpentent la nuit avec des lampes torches en appelant « Pedro, Pedro ! » Un groupe d'investigateurs qui aurait rendez-vous avec un mystérieux professeur, spécialiste en coutumes anciennes et terrifiantes, pourrait trouver étrange de trouver dans le campus baigné de brume une foule de gens à la recherche de quelqu'un tout en refusant de révéler qui est ce « Pedro ». Il est parfois bon de stimuler la paranoïa des investigateurs.

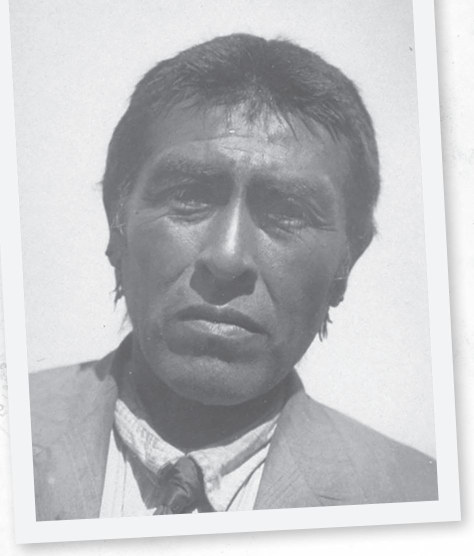
Sessions d'escalade sur le Campanile de Berkeley.



Phoebe Apperson Hearst Museum of Anthropology
Nommé ainsi en hommage à la mère philanthrope de William Randolph Hearst, le musée de l'université renferme une collection importante d'artefacts issus des cultures indiennes de Californie. On y trouve des outils et des objets divers ainsi que des transcriptions de légendes et de pratiques culturelles sans égales dans tout l'État.

Alfred Louis Kroeber (né en 1876)
Alfred Louis Kroeber est un professeur d'anthropologie élevé au rang de célébrité pour son expertise dans le domaine des Indiens du Sud-Ouest et d'Amérique du Sud. Il entreprend de fréquentes expéditions sur tout le continent américain et accueille des visiteurs indiens dont il a gagné la confiance et qui complètent les annales concernant les coutumes indiennes compilées par Kroeber. Le professeur Kroeber a conduit les études sur **Ishi**, le dernier « sauvage indien », qu'il considérait comme un ami proche. Sa collection privée d'antiquités primitives indiennes est équivalente à celle d'un musée de belle taille. Il est capable de répondre à n'importe quelle question ou presque sur les aborigènes américains, mais n'a jamais été confronté à une relique du Mythe de Cthulhu et par conséquent ne pourra se résoudre à accepter son existence. Des investigateurs à l'œil aguerri et qui posséderaient une connaissance de Cthulhu ou d'Ithaqua pourraient déceler des éléments discrets, mais incontestables sur certaines pièces de sa collection.

Un gardien qui souhaite utiliser pour ses scénarios une époque antérieure aux années 1920 ou qui désire introduire un personnage ressemblant à Ishi pourra trouver des idées intéressantes dans les faits historiques. Ishi était considéré comme une curiosité et employé comme gardien au musée anthropologique rattaché au *Medical Center* de l'université de Californie. Il consacrait beaucoup de temps à discuter avec les enfants, qu'il aimait beaucoup et avec lesquels il se sentait plus à l'aise qu'avec une population adulte. Ses réactions seront toujours plus amicales si un investigateur vient le trouver en étant accompagné d'un enfant. Durant l'été qui précéda sa mort, Ishi enregistra sa langue d'origine sur des cylindres de cire. Des dizaines de cylindres furent réalisés pour consigner ses légendes, ses conseils de cuisine et techniques d'artisanat, ses histoires sur les particularités géographiques des terres de sa tribu, etc.



Ishi, le dernier Indien.

Ils existent toujours dans les années 1920. La seule cérémonie tribale (des rituels sacrés de sa tribu) qu'il consentit à apprendre aux anthropologues fut le rituel funéraire. Peut-être espérait-il que ses nouveaux « amis » auraient la décence de l'enterrer d'une façon appropriée. Malheureusement, il en fut tout autrement. Après autopsie, sa dépouille fut exposée au public dans le musée pendant dix ans.
Des amorces de scénarios pourraient laisser entendre que sa tribu possédait les seules informations disponibles sur la visite de créatures venues d'autres mondes (ces informations pourront être glanées par le biais des cylindres). La tribu pourrait être la gardienne d'un portail qui s'ouvrit après la mort d'Ishi, celui-ci n'étant plus là pour pratiquer les chants rituels (qu'il pourra avoir transmis sous forme de jeu à l'un des enfants qu'il apprécie). Un esprit pourrait également prendre possession de son corps pour pratiquer un rite obscur.

Bancroft Library
Même si elle ne constitue qu'une petite partie de la vaste collection de la bibliothèque de l'université, la bibliothèque Bancroft, dissimulée au quatrième étage, sous les combles, est ce qui se fait de plus complet dans le domaine des recherches historiques sur l'ouest des États-Unis, l'Alaska, le Mexique, l'Amérique centrale et l'Amérique du Sud. Hubert Howe Bancroft créa une « usine historique » sur Market Street pour réunir tout cela, employant vingt scribes pour copier les manuscrits bruts et les réunir en une encyclopédie en 39 volumes. Bancroft réunit également des dizaines de milliers d'ouvrages uniques et les documents personnels des pionniers de San Francisco. La collection fut transportée à Berkeley après l'incendie de 1906 et ne devint accessible qu'aux seuls chercheurs ces dernières années. Parmi les trésors non catalogués découverts se trouvait la momie d'un Indien aleutian.
La collection de livres rares fut réunie par le biais de dons privés. Elle comprend des rouleaux de papyrus égyptiens séculaires, des manuscrits médiévaux enluminés et des exemplaires originaux d'écrits d'auteurs illustres, de philosophes et de scientifiques. Les visiteurs de la bibliothèque doivent au préalable s'inscrire auprès du bibliothécaire référent avant d'avoir accès à des objets de la collection.

La police de Berkeley
Le chef de la police de Berkeley était un sacré personnage. Avant d'être nommé à ce poste, Gus Vollmer était pompier et expert en sécurité ferroviaire. Ce professeur à temps partiel de l'université de Berkeley avait des idées radicales pour son époque. Il était convaincu que tous les policiers devaient obtenir des diplômes spécifiques et suivre un cursus universitaire avant d'entrer dans la police. Dans les années 1930, la police de Berkeley était connue sous le nom de « College Cops », non pas en raison de la présence proche de l'université, mais bien pour les diplômes obtenus par ses membres. Vollmer fut également l'instigateur d'un département de criminologie à l'université de Berkeley. Il était opposé à la prohibition et à la peine de mort, mais restait convaincu que la loi devait être respectée telle qu'elle avait été établie. Dans les années 1920, Berkeley est l'une des exceptions dans la Bay Area où les forces de police sont bien souvent laxistes et corrompues.
Néanmoins, Gus Vollmer était critiqué pour sa clémence envers les fauteurs de trouble, les vagabonds et les ivrognes. Il aida à mettre en place des programmes d'assistance pour les jeunes désœuvrés, et entraîna dans son sillage certains de ses collègues de l'université et des officiers du département de police. Il pourrait bien être le seul officier de police à prêter une oreille attentive aux folles histoires d'un investigateur.
De 1919 à 1923, Berkeley accueillit un agent noir, Walter Gordon, qui patrouillait de nuit tout en suivant des cours de droit. Après avoir obtenu son diplôme, W. Gordon embrassa une carrière d'entraîneur d'athlétisme à Berkeley tout en dirigeant un cabinet d'avocat prospère. Quand Gus Vollmer recruta Gordon, il l'annonça à ses équipes, avant d'ajouter : « Si quelqu'un ici a quelque chose à y redire, il peut déposer son badge sur la table et quitter la pièce. » À partir de ce jour, la ségrégation cessa dans la police de Berkeley.

Greater Bay Area : la nécropole de Colma

(600 habitants)
Elle vit le jour en 1924 dans le cadre du déplacement des cimetières. Le nombre d'habitants décédés surpasse celui des vivants dans cette ville au sud de San Francisco. Avec six grands cimetières sans confession et de nombreux cimetières religieux de plus petites tailles, la population de Colma approche le quart de million.

Cypress Lawn
C'est le plus extravagant des cimetières de Colma. Cypress Lawn est un pré idyllique doté de chemins qui serpentent entre les monuments dédiés aux citoyens les plus emblématiques de la ville. Le Mausolée Hearst renferme les restes du sénateur George et de Phoebe Apperson Hearst. La mémoire de Charles DeYoung, cofondateur du *Chronicle* et frère de M. H. DeYoung, est commémorée par une statue de bronze immense. Le roi du sucre Claus Speckels et le baron des mines de Comstock, James C. Flood, reposent parmi d'autres dans des demeures de marbres baroques plus grandes que celles qu'habitent de nombreux Franciscanais vivants.



La Tapisserie de l'Infini

Il s'agit d'un ordre monastique établi selon un modèle bouddhiste, qui compte un nombre inconnu de moines qui vivent dans les collines de Colma, reclus dans un manoir victorien offert par un philanthrope local anonyme. Les moines sont des initiés de Daoloth, l'Interprète des Voiles, et cherchent à se perdre dans la contemplation de la transcendance entre l'espace et le temps. Ils considèrent que le passé, le présent et le futur sont conçus comme des équations mathématiques et vénèrent Daoloth comme leur gardien. À ces fins, et pour préserver leur propre Santé Mentale, les moines doivent perdre la vue pendant leur initiation. Bien que vivant en milieu très fermé, les moines pourraient approcher les investigateurs pour leur donner des informations si une perturbation de la Tapisserie de l'Infini d'origine humaine était assez importante pour les inciter à faire appel à des étrangers (ce qui est prédestiné). La Tapisserie de l'Infini recrute de nouveaux membres au sein de la communauté scientifique. Ils les attirent en leur proposant de leur révéler des secrets sur les vérités de l'univers.



La nécropole de Colma.

Greater Bay Area : Oakland

(216 261 habitants)
Rivale orientale de San Francisco, elle est toujours restée dans l'ombre. Son port est plus petit, entouré de bancs de sable, et qui plus est soumis aux marées. Quand le chemin de fer transcontinental relia Oakland au reste du pays en 1869, la ville devint un centre de chargement de marchandises destinées à l'exportation. Le chemin de fer dut ériger un quai long de presque quatre kilomètres pour atteindre un point d'ancrage en hautes eaux. Le « Long Wharf » fut utilisé comme terminus principal pour les ferries transportant passagers et marchandises destinées aux ports situés hors de la baie.

Resthaven Sanatorium
1521 Madison Street, Oakland
Ce sanatorium s'occupe des convalescents et des personnes nécessitant un suivi médical ou psychologique. Il propose des traitements avancés dans les domaines de l'hydrothérapie et des électrochocs.
Taux de survie : 92 %
Taux de guérison : 63 %
Taux de sortie : 25 %

La station de recherche de NWI

Ce bâtiment isolé, situé sur les collines d'Oakland, fut construit entièrement en béton et en acier. Il joue un rôle central dans le **chapitre XIV** de la campagne.
Derrière sa façade publique, le groupe NWI s'occupe de quelques projets secrets. La plupart sont destinés à aider la mise en place des plans sinistres échafaudés par NWI, la Confrérie de la Bête et Lang-Fu, qui dirige le culte des profonds à San Francisco. Ces projets impliquent une utilisation de la robotique, de l'électronique, et du clonage, même si dans la plupart des cas, aucune expérience potentiellement suspecte n'est mise en œuvre dans les secteurs restreints de la station. Le docteur Hans Dieter, responsable de la station de recherche, est le seul à connaître les vrais buts de NWI, et des preuves d'une conspiration funeste de bien plus grande envergure ne pourront être trouvées que dans son bureau.
Le mystérieux M. Shiny est un chercheur qui n'apparaît pas dans cette campagne et dont les agissements sont complètement indépendants de ceux du Dr Dieter.

Albert Shiny

Ses jambes et son ventre étaient encore plus bouffis… Il portait une blouse de docteur ample et un pantalon blanc. Ses chaussures étaient larges, noires et dotées d'un matériel orthopédique… Il imprima une dernière secousse à son corps et la rangée de boutons céda pour révéler une matière gélatineuse violacée qui se mit à couler le long de son torse.

Michael Shea, *« Fat Face »*

Albert Shiny est un seigneur shoggoth, inhabituellement intelligent et résolu, capable de contrôler la forme de son corps de façon à passer pour un humain. Néanmoins, ce contrôle lui demande une concentration mentale constante et une utilisation de POU.
M. Shiny s'est lié avec des forces infiniment plus importantes que lui pour l'aider à préparer, avec sa petite touche personnelle, le retour de la domination des Grands Anciens. Il s'évertue à créer des conditions favorables à une augmentation de la population humaine. À cette fin, il a essayé de créer des empires, s'est efforcé de favoriser le commerce international, de mettre au point des vaccins, d'encourager des organisations religieuses et des groupes missionnaires, de promouvoir des méthodes scientifiques, d'améliorer des techniques agricoles, d'obtenir une meilleure santé publique, de créer des journaux, d'acquérir du capital, d'entreprendre des recherches sur les hormones de croissance, etc. En résumé, M. Shiny s'intéresse à tout ce qui paraît susceptible d'éloigner l'humanité d'un tribalisme statique et ainsi d'améliorer la quantité et l'état de la biomasse humaine existante. La civilisation n'est pas de son fait, mais son développement compte parmi ses succès.
M. Shiny attira pour la première fois l'attention du baron Hauptmann de la Confrérie de la Bête durant les croisades du XIIe siècle, alors qu'ils travaillaient sans le savoir l'un contre l'autre. À présent, ils se sont réconciliés autour de buts communs et le baron Hauptmann a assuré à M. Shiny une place au sein de la station de recherche de NWI. Ici, à San Francisco, M. Shiny s'est vu offrir la chance d'entreprendre des recherches indépendantes sur le clonage et de conduire d'autres expérimentations biologiques. Il s'est vu apporter de l'aide dans sa quête de croissance de la population humaine, tout en permettant à NWI de profiter de nouvelles technologies dont il a le secret.

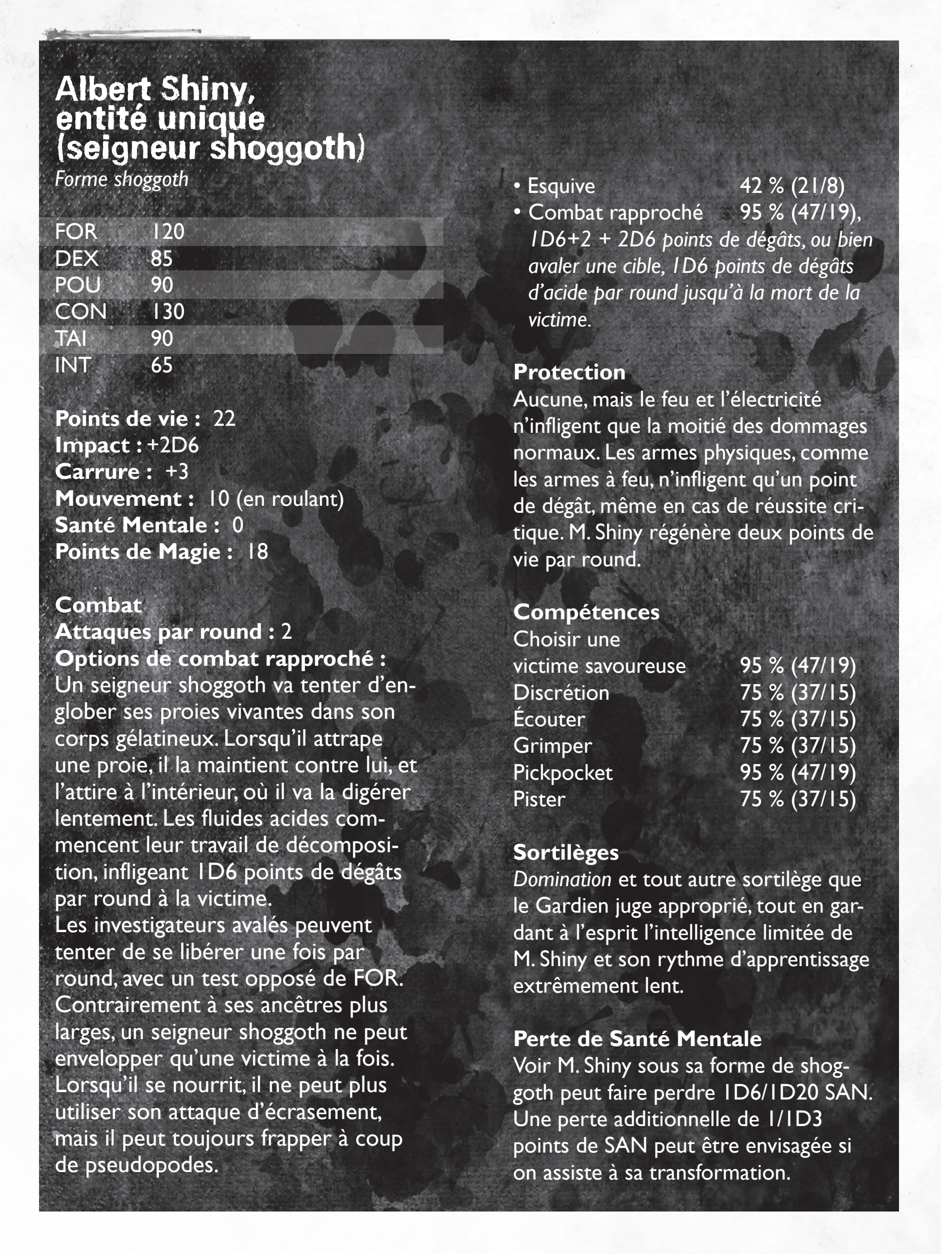
Jusqu'à ce jour, les recherches de M. Shiny n'ont pas été soumises à la supervision du docteur Dieter. M. Shiny n'y prête pas particulièrement attention, mais Dieter vit très mal le fait que quelqu'un dans le bâtiment ne lui rende pas de comptes. Si Hans Dieter avait conscience de la vraie nature de M. Shiny… il se ferait sans doute absorber pour que l'information ne s'ébruite pas.

Le temps lui a permis d'acquérir la plupart des informations dont il a besoin. Il ne possède pas une intelligence supérieure, n'est pas des plus créatifs, et ne jouit pas d'une très bonne mémoire. Des milliers d'années lui sont nécessaires pour apprendre un sortilège. Même s'il est bien plus patient que la plupart des shoggoths, il existe toujours des personnes qui méritent d'être dévorées rapidement. Comme bien des entités puissantes, M. Shiny savoure ses périodes d'emportement, qui gardent intact son enthousiasme.

Aussi longtemps qu'il peut rester calme et contrôler ses pensées, M. Shiny reste sous forme humaine. S'il est mis en colère ou distrait, il perd le contrôle de son corps et se met rapidement à muter vers sa forme naturelle de shoggoth. De plus, si sa forme humaine est réduite à zéro point de vie, il reprend automatiquement sa forme originelle.

Quand il est sous forme humaine, M. Shiny attaque soit par une saisie puissante qu'il utilise pour écraser son adversaire, soit en frappant avec son poing massif. Si la vraie nature de M. Shiny est démasquée, il s'occupera rapidement des témoins et prendra prestement la fuite. Normalement, M. Shiny fera tout son possible pour garder son identité secrète. Quand ses appétits monstrueux le forcent à trouver une victime, il suinte jusqu'à un bâtiment abandonné ou une cave sombre, où il peut se nourrir en paix.

Les investigateurs peuvent rencontrer M. Shiny s'ils parviennent à obtenir une visite guidée individuelle de NWI, car il sera dans ce cas leur guide. Si les investigateurs posent trop de questions suspectes, M. Shiny pourra décider de terminer sa visite par un très gros casse-croûte.



Albert Shiny, entité unique (seigneur shoggoth)

Forme shoggoth

FOR	120
DEX	85
POU	90
CON	130
TAI	90
INT	65

Points de vie : 22
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 10 (en roulant)
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 18

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché :
Un seigneur shoggoth va tenter d'englober ses proies vivantes dans son corps gélatineux. Lorsqu'il attrape une proie, il la maintient contre lui, et l'attire à l'intérieur, où il va la digérer lentement. Les fluides acides commencent leur travail de décomposition, infligeant 1D6 points de dégâts par round à la victime.
Les investigateurs avalés peuvent tenter de se libérer une fois par round, avec un test opposé de FOR.
Contrairement à ses ancêtres plus larges, un seigneur shoggoth ne peut envelopper qu'une victime à la fois. Lorsqu'il se nourrit, il ne peut plus utiliser son attaque d'écrasement, mais il peut toujours frapper à coup de pseudopodes.

- Esquive 42 % (21/8)
- Combat rapproché 95 % (47/19), *1D6+2 + 2D6 points de dégâts, ou bien avaler une cible, 1D6 points de dégâts d'acide par round jusqu'à la mort de la victime.*

Protection
Aucune, mais le feu et l'électricité n'infligent que la moitié des dommages normaux. Les armes physiques, comme les armes à feu, n'infligent qu'un point de dégât, même en cas de réussite critique. M. Shiny régénère deux points de vie par round.

Compétences

Choisir une victime savoureuse	95 % (47/19)
Discrétion	75 % (37/15)
Écouter	75 % (37/15)
Grimper	75 % (37/15)
Pickpocket	95 % (47/19)
Pister	75 % (37/15)

Sortilèges
Domination et tout autre sortilège que le Gardien juge approprié, tout en gardant à l'esprit l'intelligence limitée de M. Shiny et son rythme d'apprentissage extrêmement lent.

Perte de Santé Mentale
Voir M. Shiny sous sa forme de shoggoth peut faire perdre 1D6/1D20 SAN. Une perte additionnelle de 1/1D3 points de SAN peut être envisagée si on assiste à sa transformation.



… sinistre et menaçant !

Albert Shiny,

Forme humaine

FOR	90
DEX	85
POU	90
CON	70
APP	45
ÉDU	92
TAI	90
INT	65

Points de vie : 16
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Points de Magie : 18

Combat

• Esquive	42 % (21/8)
• Combat rapproché	
(corps à corps)	95 % (47/19)
1D3 + 1D6 points de dégâts	
(corps à corps)	95 % (47/19)
Poing massif 2D3 + 1D6 points de dégâts	

Protection

Aucune, mais le feu et l'électricité n'infligent que la moitié des dommages normaux. Les armes physiques, comme les armes à feu, n'infligent qu'un point de dégât, même en cas de réussite critique. M. Shiny régénère deux points de vie par round.

Compétences

Archéologie	15 % (7/3)
Bibliothèque	35 % (17/7)
Choisir une victime savoureuse	95 % (47/19)
Crédit (sous forme humaine)	65 % (32/13)
Discrétion	75 % (37/15)
Droit	15 % (7/3)
Écouter	75 % (37/15)
Électronique	15 % (7/3)
Grimper	75 % (37/15)
Histoire	35 % (17/7)
Mythe de Cthulhu	12 % (6/2)
Persuasion	15 % (7/3)
Pickpocket	95 % (47/19)
Pister	75 % (37/15)
Psychologie	15 % (7/3)
Réparations électriques	15 % (7/3)
Sciences	
(biologie)	65 % (32/13)
(chimie)	25 % (12/5)
(physique)	25 % (12/5)

Langues

Anglais	65 % (32/13)
Arabe	25 % (12/5)
Égyptien ancien	15 % (7/3)
Espagnol	35 % (17/7)
Nath	65 % (32/13)
Sumérien	5 % (2/1)

Sortilèges

Domination et tout autre sortilège que le Gardien juge approprié, tout en gardant à l'esprit l'intelligence limitée de M. Shiny et son rythme d'apprentissage extrêmement lent.

Le Manoir Carnby

C'était une grande maison de deux étages, tapie dans l'ombre de chênes centenaires, à la face assombrie par un manteau de lierre. Elle était plantée là, entourée de haies de troènes délaissées et de massifs d'arbustes depuis longtemps retournés à l'état sauvage. Elle était séparée des maisons voisines d'un côté par un terrain envahi par les mauvaises herbes, de l'autre par un enchevêtrement d'arbres et de plantes grimpantes qui entouraient les ruines calcinées d'une ancienne demeure. Même en faisant abstraction de son aspect depuis longtemps négligé, l'endroit avait un quelque chose de morne et de lugubre, impression qui reposait sur les contours de l'édifice rendus vagues par le lierre, sur les fenêtres qui semblaient vouloir se dérober à la vue, sur les formes même des chênes aux troncs torturés et sur les étranges ramifications des buissons.

Clark Ashton Smith,
« Le Retour du Sorcier »

Cette vieille maison est située à l'extrémité d'une route escarpée des faubourgs d'Oakland. L'intérieur du bâtiment est largement dévolu à une bibliothèque bien remplie, qui contient de nombreux livres de démonologie, de médiévisme, de satanisme et de magie noire, tandis que d'étranges peintures et lithographies habillent les murs. En haut de la tour se trouve une chambre dont l'apparence n'est pas très éloignée de l'idée que l'on se fait généralement de la retraite d'un sorcier. Des tables d'astrologie, des crânes, des alambics et des cristaux côtoient un squelette de singe ainsi qu'un squelette humain. Suspendu au plafond se trouve un crocodile empaillé qui semble veiller sur les lieux.

Deux frères jumeaux, John et Helman Carnby, vivent dans cette maison sombre et froide. Tous deux sont des spécialistes de l'occulte et de la démonologie, et ils sont versés dans la connaissance du Mythe de Cthulhu. En effet, ils ont, à de nombreuses reprises, eu l'occasion de consulter le *Necronomicon* ainsi que d'autres ouvrages au contenu blasphématoire issus, entre autres, de la collection Zebulon Pharr. Il y a quelques années, ils parvinrent à faire l'acquisition d'un exemplaire du *Kitab Al Azif*, qu'ils achetèrent à un marchand d'antiquités dans les rues poussiéreuses du Caire lors d'un de leurs rares voyages hors du Nouveau Monde. Ils conservent habituellement l'ouvrage dans une chambre secrète à l'étage de la maison.

Bien que leur maîtrise de l'arabe soit très imparfaite, les deux frères parvinrent à décrypter des passages du livre impie, et purent bientôt percevoir les royaumes situés dans d'autres dimensions et y contempler les bêtes horribles et fabuleuses qui y vivaient. Mais comme la plupart des érudits s'intéressant au Mythe, ils se hasardèrent trop loin et leurs études trop poussées firent s'effondrer leur Santé Mentale à jamais. John réussit en quelque sorte à se libérer, en assassinant son frère avant qu'ils n'invoquent une créature qu'ils auraient été en incapacité de contrôler. Malgré sa sanglante besogne, John espérait que cet acte affreux tirerait un trait définitif sur cette histoire, mais il semblerait que le cauchemar vienne à peine de commencer.

Ce que ni John ni Helman n'ont réalisé, c'est que leurs recherches et leurs expériences magiques leur ont conféré une vie après la mort. Ainsi, même après sa mort, Helman continua à mener une vie de zombie. Pour contrer cela, John démembra son frère, mais cela se révéla insuffisant pour briser la vie surnaturelle de Helman. John tenta ensuite d'enterrer les parties du corps dans des trous différents disséminés tout autour de la propriété, mais les morceaux finirent par se rejoindre et revenir vers lui. Il essaya de les enfermer dans des placards, mais ils parvenaient toujours à s'en échapper pour le traquer. John se rendit bientôt compte que le corps démembré de son frère cherchait à se venger et à le tuer à n'importe quel prix.

John Carnby est persuadé qu'il existe une solution, un moyen par lequel il peut vaincre son frère et le détruire à jamais. Il pense que la solution se trouve dans le *Kitab Al Azif*, mais qu'il n'y aura accès que lorsque sa connaissance de la langue arabe sera suffisante pour lui permettre de lire ce texte archaïque. Pour résoudre ce problème, John s'est résolu à embaucher un secrétaire qui vit désormais avec lui dans l'étrange demeure et capable de traduire l'arabe. Là, jusqu'à une heure

Le *Kitab Al Azif* de John Carnby

Écrit à l'origine en 730 après J.-C., cet exemplaire sous forme de codex est plus récent. Le livre est abondamment illustré, et comprend des cartes stellaires qui indiquent les positions des corps célestes comme Yuggoth, Xoth et Sharnoth. Le *Kitab Al Azif* est connu pour être l'ouvrage le plus complet du Mythe et des sujets qui s'y rapportent. Cette version particulière est en outre porteuse d'une malédiction qui transforme en zombie après leur mort ceux qui passent trop de temps à le lire.

Perte de Santé Mentale : 2D10

Gain de Mythe : +6/+12 %

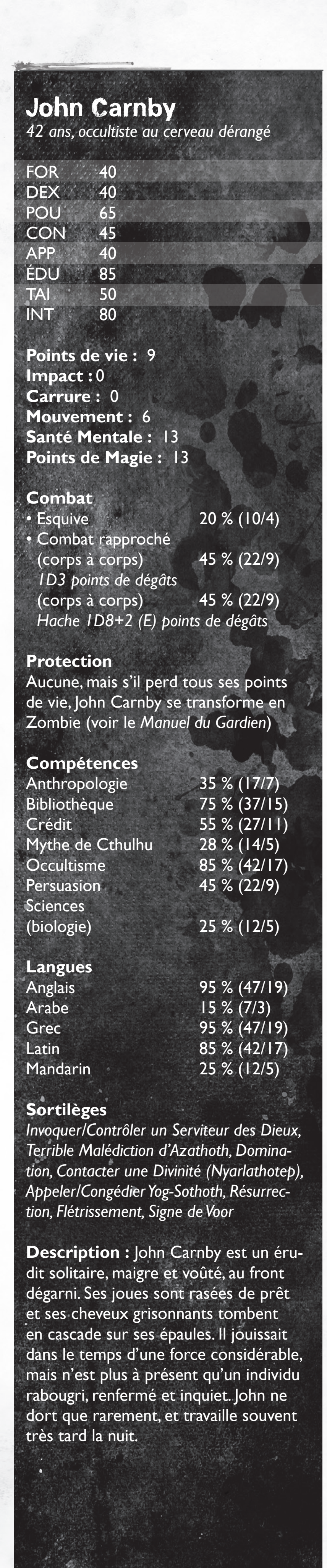
Mythe de Cthulhu : 56 %

Étude : 68 semaines

Sortilèges conseillés :

Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Domination, Terrible Malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn Ghazi, Résurrection, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakee, Invoquer/Contrôler un vampire de Feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Atrophie d'un Membre, Signe de Voor et d'autres au choix du Gardien.

Il s'agit d'un ouvrage extrêmement puissant, et si son existence était connue, tous les agents du Mythe et des cultes de San Francisco (et même de plus loin) tâcheraient de mettre la main dessus, avant d'éliminer tous ceux qui en savent trop.



John Carnby

42 ans, occultiste au cerveau dérangé

FOR	40
DEX	40
POU	65
CON	45
APP	40
ÉDU	85
TAI	50
INT	80

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 13
Points de Magie : 13

Combat
- Esquive 20 % (10/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 45 % (22/9)
  Hache 1D8+2 (E) points de dégâts

Protection
Aucune, mais s'il perd tous ses points de vie, John Carnby se transforme en Zombie (voir le *Manuel du Gardien*)

Compétences

Anthropologie	35 % (17/7)
Bibliothèque	75 % (37/15)
Crédit	55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu	28 % (14/5)
Occultisme	85 % (42/17)
Persuasion	45 % (22/9)
Sciences (biologie)	25 % (12/5)

Langues

Anglais	95 % (47/19)
Arabe	15 % (7/3)
Grec	95 % (47/19)
Latin	85 % (42/17)
Mandarin	25 % (12/5)

Sortilèges
Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Terrible Malédiction d'Azathoth, Domination, Contacter une Divinité (Nyarlathotep), Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Résurrection, Flétrissement, Signe de Voor

Description : John Carnby est un érudit solitaire, maigre et voûté, au front dégarni. Ses joues sont rasées de prêt et ses cheveux grisonnants tombent en cascade sur ses épaules. Il jouissait dans le temps d'une force considérable, mais n'est plus à présent qu'un individu rabougri, renfermé et inquiet. John ne dort que rarement, et travaille souvent très tard la nuit.

Helman Carnby

Sorcier démembré

FOR	40
DEX	40
CON	45
TAI	50

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 1/morceau
Options de combat rapproché : Les parties du corps attaquent indépendamment les unes des autres. Si une partie du corps réussit son attaque, elle s'agrippe à sa proie jusqu'à ce qu'elle soit retirée grâce à un test opposé à la FOR d'Helman. Le morceau de corps inflige 1 point de dégât par round.

- Esquive 20 % (10/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  en fonction du membre (griffure, morsure, contusion, etc.) 1D3 points de dégâts

Autre
Déplacement : 9

Perte de Santé Mentale
Voir « Helman » peut faire perdre 1/1D6+1 SAN, mais cette perte ne sera subie qu'une fois, quel que soit le nombre de parties du corps rencontrées par la suite.

Helman Carnby était autrefois le vrai jumeau de John Carnby, mais n'est plus à présent qu'un ensemble de douze parties de corps humain disloquées, décharnées et violacées. Ces morceaux de corps rampent dans la maison durant la nuit, cherchant un moyen de détruire leur frère déloyal. Les douze parties ont les mêmes caractéristiques.

avancée de la nuit, il cherche la formule qui lui permettra de détruire son frère.
Les investigateurs sont exactement le type de personnes que John Carnby désirerait embaucher à ces fins, et si l'argent n'est pas suffisant, il les tentera en faisant miroiter une lettre de recommandation qui leur permettrait d'accéder à la collection Zebulon Pharr. Les passages qu'il souhaite voir traduits concernent toujours la mort, les sels essentiels et la résurrection. Si un investigateur s'inquiète des bruits étranges que l'on entend jour et nuit dans la maison, il explique qu'il s'agit de rats. Vraiment pas de quoi s'inquiéter…

Greater Bay Area : Palo Alto

(5900 habitants)
Petite communauté située loin de l'agitation de San Francisco, Palo Alto compte un nombre important de résidences secondaires appartenant aux magnats de San Francisco. Elle put exploiter son potentiel avec la fondation de l'université Stanford en 1891.

Leland Stanford Jr University

Cette université fut fondée par le magnat du rail et sénateur Leland Stanford, comme un monument dédié à son fils unique qui mourut de la tuberculose à l'âge de 15 ans. L'université Stanford ouvrit ses portes en 1891 sur le site où se trouvait l'élevage de chevaux de courses de Stanford, célèbre dans le monde entier. Ce site était situé à Palo Alto, à 50 kilomètres au sud de San Francisco. Malgré son jeune âge, l'université s'est rapidement élevée au rang d'université la plus prestigieuse des états de l'Ouest. En plus de son impressionnant complexe d'écoles, l'université s'occupe également du Laboratoire Marin Hopkins de la baie de Monterrey (l'un des environnements les plus riches du monde pour tout ce qui concerne la vie aquatique) et de l'hôpital de l'université Stanford à San Francisco. La philanthropique Carnegie Corporation de New York finance deux organismes de recherche sur le campus de Stanford : le *Food Research Institute*, dédié à l'étude de la répartition de la nourriture dans le monde, et le *Laboratory of Experimental Taxonomy and Genetics*, l'un des premiers laboratoires de recherches génétiques en Amérique, dont le but est la compréhension des procédés de sélection naturelle et de mutation.



Stanford.

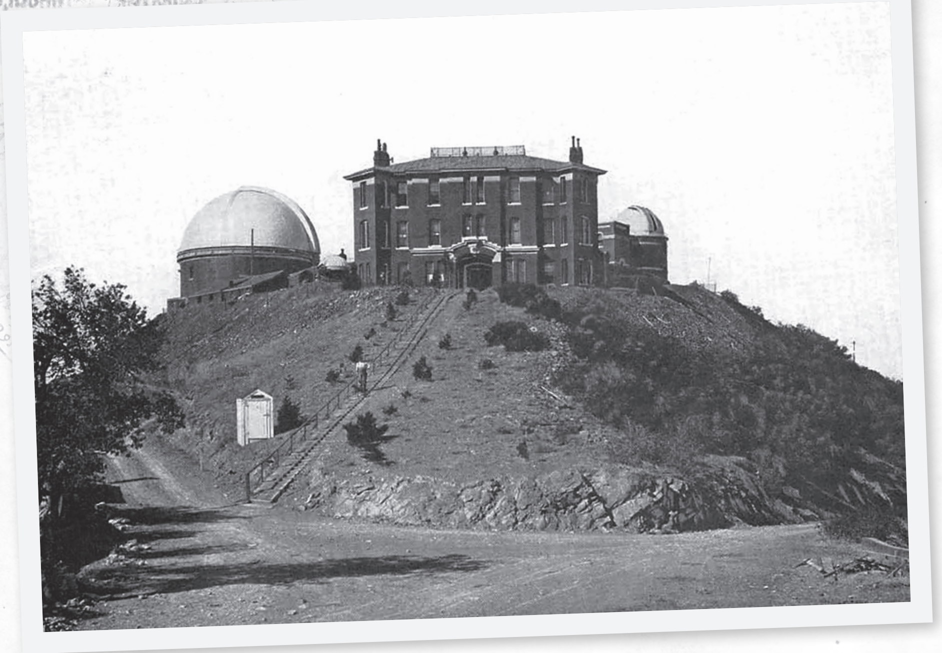
Corps étudiant et facultés
Stanford est en constante expansion dans les années 1920. De même, la concurrence pour y être admis est de plus en plus féroce. En 1919, le nombre d'étudiants des deux sexes s'élevait à 2949, dont 458 obtinrent leur diplôme. En 1926, la population étudiante atteignit 4210 personnes, dont 1195 diplômés. Ces étudiants sont divisés en 27 départements répartis en sept facultés, avec des cours d'anatomie, de mathématiques appliquées, de bactériologie et de pathologie expérimentales, d'histoire et de littérature bibliques, de sciences naturelles (biologie et botanique), de chimie, de littérature classique, d'économie, d'enseignement, d'ingénierie, d'anglais (art oratoire et journalisme), de géologie, de langues germaniques, d'hébreu, d'histoire, de droit, de sciences de l'information, de mathématiques, de médecine, de sciences et tactiques militaires, de forage et de métallurgie, de musique, de philosophie, d'éducation physique (hommes/femmes, obligatoire pour les premiers semestres), de physiologie, de sciences politiques, de psychologie, de santé et soins, de langues romanes, de langues slaves, de sciences sociales et de zoologie.
Le campus est situé sur une plaine verdoyante et herbeuse, sur laquelle est implanté l'*Ivy League College,* aux murs couverts de lierre et au charme collet monté, tranchant avec le voisinage rustique de la ferme de Stanford. L'atmosphère est calme, mis à part durant la première semaine de l'année, quand les étudiants en dernière année affrontent les nouveaux venus lors d'une bataille en règle (*Plug Ugly)* et en novembre lors du match de football annuel contre les rivaux de Stanford, l'université de Berkeley.
Le recteur de l'université dans les années 1920 est le docteur Raymond Lyman Wilbur, ancien médecin et doyen de la nouvelle école de médecine de l'université. Le docteur Wilbur a supervisé l'ascension de l'établissement vers sa position de renom et il a accru ses exigences de façon à l'amener à ce niveau de réputation. Cela a coûté à Stanford l'essentiel de l'esprit pionnier qui l'imprégnait par le passé et lui conférait son charme unique, mais lui a permis d'attirer les professeurs les plus compétents du pays dans son campus lors de conférences épisodiques.

Fouilles archéologiques
Les archéologues présents à Stanford découvrirent qu'ils pouvaient déterrer des trésors sans même quitter le campus. En 1893, l'archéologue Robert McFarland organisa des fouilles sur un tumulus de 100 mètres sur 130 où se trouvaient des vestiges d'un village préhistorique remontant à 3000 ans avant J.-C. Les fouilles sur ce site, auquel on donna alternativement le nom de Mayfield, Ponce ou Castro, ne furent pas achevées avant 1945, quand 400 squelettes humains furent extraits d'un tombeau. L'âge du « crâne de Stanford », découvert à proximité du site en 1922, fut estimé entre 2000 et 10 000 ans. Des pointes de flèches et d'autres outils primitifs surgissent invariablement chaque fois que la construction de fondations pour un nouveau bâtiment de l'université est entreprise. Les découvertes tournent autour du site voisin de *San Francisquito Creek*, où un village d'un âge encore plus avancé est découvert en 1936.

Hoover War Library
Organisée par l'ancien élève et membre du conseil de l'université Herbert Hoover, la bibliothèque militaire réunit la collection la plus importante de documents ayant trait à la Première Guerre mondiale. Elle contient des archives militaires et politiques, des statistiques, et des rapports de première main. Parmi la vaste collection au classement très limité (hébergée dans le sous-sol de la bibliothèque principale jusqu'aux années 1940) se trouvent de nombreux documents scellés pour une période de cinquante ans en raison de leur nature confidentielle ou interdite.

Greater Bay Area : San Jose

(39 642 habitants)
Siège du comté de Santa Clara, San Jose se déploya à travers une vallée semi-aride grâce à la découverte de puits artésiens qui alimentèrent ses fermes bourgeonnantes. En qualité de site d'implantation de la *Mission Santa Clara de Asis*, San Jose est la deuxième plus ancienne colonie européenne dans la Bay Area. L'université de Santa Clara, un collège jésuite, ouvrit ses portes en 1851. Elle est considérée comme le centre de cette ville en expansion constante, entourée de grands domaines agricoles. La vieille mission, reconstruite à de nombreuses reprises suite aux tremblements de terre, est réduite en cendres lors d'un incendie spectaculaire en 1926.



L'observatoire Lick est le plus grand télescope du monde !

L'observatoire Lick

Perché sur les pentes du mont Hamilton, dans la chaîne Diablo située à l'est de San Jose, le grand télescope de l'observatoire Lick était le plus « puissant du monde » au moment de sa construction en 1889. L'implantation de l'observatoire était à l'origine prévue au coin de Market Street et de 4th Street, mais les montagnes isolées du sud de la baie furent choisies pour la pureté de la voûte céleste la nuit. James Lick, un multimillionnaire avare se mua en philanthrope sur son lit de mort, et légua 1 250 000 dollars pour l'édification de cet observatoire, comme un cadeau fait à l'humanité entière. Respectant là ses dernières volontés, les ingénieurs de l'observatoire inhumèrent sa dépouille sous la dalle du grand télescope. Les membres du conseil de l'université de Californie financent et contrôlent l'utilisation du télescope.

Le grand télescope mesure presque 17 mètres de long et est doté d'une lentille de 90 centimètres qui permet de prendre des photographies claires des galaxies voisines de la nôtre. Le sol du dôme peut être soulevé de 5 mètres pour permettre à un astronome de rester debout quand il pointe le télescope vers l'horizon. Une lunette de 30 cm est installée dans un dôme plus petit, et une lentille réflective Crossley de 12 centimètres est utilisée pour les analyses spectroscopiques. Le personnel de l'observatoire a découvert trois nouvelles lunes de Jupiter, prouvé l'absence de vapeur d'eau sur Mars et pris les mesures spectroscopiques les plus fines jamais réalisées d'une éclipse solaire. Dans les années 1920, le personnel de Lick sillonne le monde pour visiter les sites de chaque éclipse solaire totale. Ils observent la déflexion gravitationnelle de la lumière afin de prouver le bien-fondé de la théorie de la relativité d'Einstein. Le personnel de Lick habite dans un bâtiment en brique de trois étages ou dans des pavillons indépendants accrochés aux pentes abruptes de la montagne environnante. Le bâtiment principal comprend également un cellier et des pièces destinées aux membres du personnel et à d'éventuels invités (l'observatoire est parfois isolé par la neige).

Ancient and Mystical Order Rosae Crucis (AMORC)

L'ancien et mystique ordre de la Rose-Croix ouvrit ses portes à Tampa, en Floride en 1915, enseignant aux initiés les arcanes des mystères d'Akhenaton et de l'Égypte ancienne. Le fondateur et premier imperator de l'ordre, Hervé Spencer Lewis, fut à l'origine de l'installation de loges et facultés dans les grandes villes des États-Unis, dont une se trouve au 1255 Market Street à San Francisco. Au sein de l'université, les étudiants peuvent obtenir des doctorats de philosophie, chimie et physique ésotériques, et participer à des rites secrets destinés à acquérir du pouvoir personnel. Ces rites sont en fait beaucoup plus dérivés de la magie sexuelle tantrique que des anciennes sociétés égyptiennes. Les revendications de l'AMORC ont conduit à des querelles durables avec des factions rivales de Rose-Croix dans le monde entier, dont celle de l'*Ordo Templi Orientis* d'Aleister Crowley. En 1928, l'AMORC se lance dans la diffusion de messages dans le monde entier par le biais de radios basses fréquences, et l'ordre fonde des loges en Europe, en Asie et en Australie.

En 1927, Lewis choisit le croisement entre Park Avenue et Naglee Street à San Jose comme site du temple suprême de l'ordre. Peu de temps après avoir posé la première pierre, l'imperator fit un pèlerinage, accompagné de plus de 100 suivants en Égypte, revenant quelques mois plus tard avec la plus grande partie de ce qui allait constituer la collection privée d'antiquités égyptiennes la plus importante des États-Unis. En 1932, le complexe de l'ordre comprend le *Rosicrucian Egyptian Oriental Museum*, comprenant une petite réserve d'artefacts centrés sur le règne d'Akhenaton de 1411 à 1375 avant J.-C., et le *Francis Bacon Auditorium*, le plus grand de San Jose. En 1934, l'ordre fait construire l'université Rose-Croix, dont l'apparence figure un temple égyptien et dont l'entrée est gardée par quatre sphinx. L'une de ces statues comporte une cache dans son torse où se trouvent les documents importants de Spencer. En 1936 un planétarium, doté du premier projecteur d'étoile du monde, est inauguré.

Holy City

Le père William E. Riker fonda la *Perfect Christian Divine Way* en 1918 à San Francisco. Cette même année, il bâtit la *Holy City*, une retraite utopique située dans les montagnes de Santa Cruz, entre Santa Cruz et San Jose, comme un refuge pour sa congrégation, qui attend le prochain Armageddon, durant lequel toutes les races humaines, à l'exception notable de la race blanche, seront balayées par un déluge divin. Le dogme raciste de Riker rejoint celui du Ku Klux Klan et cet ordre a été jugé pour une grande variété de crimes, dont la sédition et les meurtres à caractères raciaux, mais les charges ont toujours été abandonnées. La colonie repose sur le passage des automobilistes qui voyagent vers Santa Cruz par l'autoroute de l'État, et compte un restaurant, un garage et une imprimerie. Les membres masculins et féminins sont soigneusement séparés et aucun enfant n'est toléré. L'ordre mène occasionnellement des campagnes de recrutement à San Francisco et dans d'autres villes de la Bay Area, mais leur effectif ne dépassera jamais 300 personnes, en particulier parce que les membres doivent céder tous leurs biens à la communauté. Contrairement à la plupart des étranges tentatives de communautés utopistes, la « Ville sainte » continua à exister jusqu'à la mort de Riker en 1952.

Greater Bay Area : San Rafael

(2913 habitants)
Site de la mission de l'*Archange San Rafael*, la deuxième mission la plus au nord de la Californie, cette ville se développa autour du port et se spécialisa dans les exportations de bétail et de bois des ranchos de la région. San Rafael devint plus tard le siège du comté de Marin. Malgré tout, San Rafael demeura une ville rurale avec un centre-ville bâti autour de la mission franciscaine qui lui a donné son nom. Comme Napa au Nord, San Rafael est une station balnéaire populaire et compte de nombreux lieux de retraites nichés à l'ombre des forêts de séquoias qui s'étendent à l'ouest de la ville.

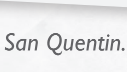
San Quentin State Prison

En tant que jeune métropole progressiste et libérale, San Francisco avait besoin de se doter d'une prison qui reflèterait son état d'esprit tout en permettant de réhabiliter les transgresseurs et de les remettre dans le droit chemin comme il sied à des citoyens responsables. À la place, il y eut San Quentin.
Lorsqu'elle ouvrit ses portes dans le comté de Marin le 14 juillet 1852, San Quentin était une entreprise privée. C'était une prison où régnait le vice, où les évasions étaient monnaie courante et où les évadés n'étaient que rarement rattrapés. Son contrôle échut finalement à la sphère publique. Sous l'influence de l'État, la prison reproduisit en miniature la corruption et le système mafieux qui régnait dans la ville à laquelle elle était rattachée.
La structure d'origine était l'*Old Spanish Prison*, un bâtiment de trois étages en brique doté au rez-de-chaussée d'un bureau de surveillance et d'un dortoir pour les pensionnaires les plus dociles, en plus des 48 cellules de 3,20 m sur 1,80 m que l'on trouvait dans chacun des étages supérieurs. Les cellules étaient ouvertes sur l'extérieur et exposées aux éléments. La prison centrale et le bloc sud de cinq étages (le plus grand bloc de cellules individuelles au monde) furent construits en 1913, ajoutant 196 cellules supplémentaires isolées de façon plus moderne. San Quentin accueillait 2300 détenus en 1925. Ce nombre augmenterait significativement après l'ouverture du bloc est et de ses 570 cellules. La Grande Dépression fit atteindre à la population carcérale un record de 6397 détenus en 1934.
En 1927, San Quentin se dota d'une prison pour femmes de 104 places, destinée à accueillir les 50 femmes détenues. Jamais plus de quelques dizaines de prisonnières n'occupèrent le « poulailler ». En 1933, la dernière femme fut transférée à la prison pour femmes de Tehachapi. Le « poulailler » servit à établir l'hôpital *Neumiller*.
En 1893, San Quentin prit en charge les pendaisons des condamnés à la prison Broadway de San Francisco. Les échafauds étaient installés au dernier étage d'*Old Sash & Blind Factory*, jusqu'à ce que le directeur James B. Holohan les remplace par des chambres à gaz en 1934.

Directeurs et gardiens

Les conditions et le personnel de la prison oscillaient en fonction des changements de directeurs décidés par les administrations du gouverneur de Sacramento. Tous les stades se succédèrent, d'une discipline spartiate à un ordre relatif, d'une discipline draconienne à une ambiance proche de l'anarchie.
Avec la nomination de James A. Johnston (directeur de 1913 à 1924), San Quentin franchit les étapes qui l'amenèrent à adopter des théories pénales modernes. J. Johnston, qui avait aboli les punitions corporelles à Folsom quand il y officiait, instaura des « Road Camps » à travers la Californie du Nord, envoya tous les prisonniers irrécupérables à Folsom et persuada Billy Sunday et William Jennings Bryant de venir parler aux détenus (J. Johnston fut ensuite directeur à Alcatraz).
Son successeur, Franck Smith (directeur de 1924 à 1927) était le gendre du gouverneur.
« Big Jim » Holohan (directeur de 1927 à 1935) avait été un homme de loi réputé de l'Ouest sauvage, mais il était sur le déclin et fut un directeur plus que médiocre. Il réinstaura le système de prisonniers-gardiens pour maintenir l'ordre dans une prison surpeuplée, encourageant la mise en place d'une parodie brutale de loi de la jungle. Le 16 janvier 1935, un groupe de quatre prisonniers firent irruption dans la salle à manger du directeur Holohan pendant un dîner avec le comité chargé de statuer sur les libertés sur parole. Les détenus battirent quasiment à mort Holohan avec un piston, et prirent en otage un membre du comité ; cela finit par une folle course-poursuite à travers le comté de Marin. L'un des détenus fut abattu après avoir encastré son véhicule dans une ferme, deux furent pendus et le dernier fut condamné à la détention à perpétuité à Folsom, en compagnie du complice extérieur qui leur avait fait parvenir des armes en douce.




San Quentin.


Un condamné à mort.

Traitement spécial
Les détenus ne sont pas autorisés à passer leurs peines dans l'oisiveté. La prison génère ses propres ressources en instaurant une série d'activités, dont la fabrication de meubles ou l'exploitation de graviers d'une carrière située dans les collines au-dessus de Larkspur Landing. Des syndicats finirent par obtenir l'arrêt de toutes ces activités, la fabrique de jute mise à part. Dans cet atelier où régnait une chaleur infernale, la toile de jute était cousue en sacs. Le travail était abrutissant, potentiellement mortel (aucune machine n'était dotée de dispositifs de sécurité jusqu'à bien après les années 1920), et pouvait entraîner des problèmes respiratoires. Toutefois, les prisonniers y étaient rémunérés (aux alentours de 10 cents par semaine).
Les inconduites entre prisonniers sont tolérées, mais la violence et l'insubordination envers l'autorité de la prison sont punies. Les détenus pris avec des articles de contrebande ou coupables de délits mineurs sont mis au piquet ; ils restent au garde-à-vous des heures durant, sous peine de tortures. Ils peuvent également passer quelques jours confinés seuls dans une cellule traitée au chlorure de chaux.
Les gardiens administrent des punitions corporelles avec des tuyaux de caoutchouc remplis de plomb, des matraques et des verges en acier gainées de cuir. Dans un registre différent, mais tout aussi craint par les détenus, le « broyeur » est une paire de menottes ajustables qui peuvent être serrées de façon à réduire les poignets en miettes.
Après 1916, seules les personnes du nord de la Californie condamnées pour la première fois sont admises à San Quentin. Les récidivistes et ceux qui ont violé leur liberté conditionnelle sont envoyés à la prison de Folsom, située dans la vallée désolée et brûlante de Central Valley. Les conditions de détention à Folsom font passer San Quentin pour un centre de soins, et la seule peur d'être transféré dans cet enfer parvient même à calmer les prisonniers pendant une émeute générale.

Amorce de scénario

Et si le docteur Stanley rencontrait plus de succès lors de ses expériences ; s'il obtenait des résultats encore plus radicaux que ceux que le monde pourrait imaginer ? Que fait-il des autres parties qui manquent sur les cadavres des détenus, en particulier avec les cerveaux ?

Le Vagabond des étoiles, l'un des romans les moins connus de Jack London, décrit la vie d'un prisonnier dans le cachot de San Quentin désigné sous le nom de « mort vivante ». Ce détenu effectue un voyage astral hors de son corps, à partir de cet endroit sinistre. London pose le décor de son œuvre en décrivant minutieusement la vie carcérale. Ce roman pourra être adapté par le Gardien, qui pourra même s'en servir pour préparer une campagne. Le roman fut écrit avant la réouverture d'Alcatraz en 1934. Par conséquent « Q », comme l'appelle son personnage, était à cette époque la prison la plus effrayante qu'il était possible d'imaginer.

Le savant fou de San Quentin
Pour un scientifique zélé, un poste de docteur à San Quentin n'est pas une punition, mais une opportunité d'effectuer en toute impunité des expériences sur des sujets vivants. Entre 1913 et 1951, le système carcéral fournit au **Dr Leonidas Stanley** des milliers de cobayes pour ses expériences en « régénération glandulaire ». Stanley transplanta des testicules de cadavres de détenus exécutés et d'animaux dans les corps de prisonniers âgés, avec des résultats effroyables. Trois sujets de Stanley sautèrent le mur et s'échappèrent peu après avoir subi le procédé, encourageant Stanley à redoubler d'efforts pour renverser la courbe du temps et vaincre le vieillissement. Le Dr Stanley a apparemment reçu carte blanche quant à l'utilisation des dépouilles des détenus. Pour preuve, en 1928, aucune enquête officielle ne fut ouverte quand le prisonnier Buck Kelly, exécuté par pendaison, arriva à la morgue délesté de son cœur, de son cerveau et de ses testicules.

Autres villes intéressantes de la Bay Area

Alameda

(28 806 habitants)
Située sur une île séparée du continent par un estuaire creusé en 1903, Alameda accueille des chantiers navals et des entrepôts maritimes. Des tonnes de fret transitent par un réseau labyrinthique de rails et d'entrepôts pour être réparties vers toute la côte ouest des États-Unis. Un tunnel reliant cette zone industrielle à Oakland est en construction sous le détroit du port d'Oakland et sera achevé en 1928.

Benicia

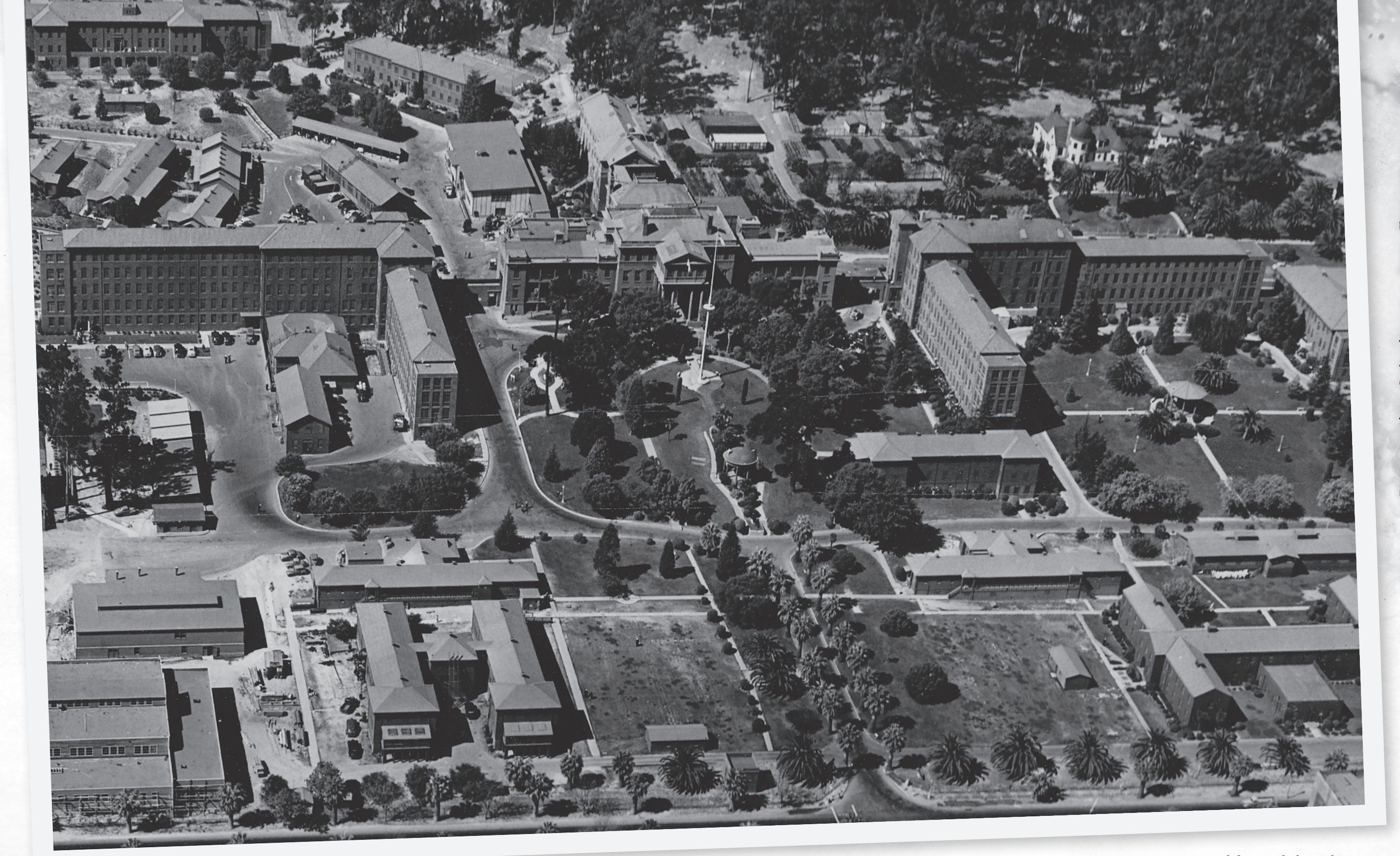
(2693 habitants)
En plus d'être privée du nom qu'elle s'était choisi en premier lieu (Francisca), Benicia perdit très tôt la plupart des activités commerciales qu'elle accueillait au profit de San Francisco, en raison de la difficulté de franchissement du détroit de Carquinez. Benicia fut la capitale de la Californie en 1853 uniquement. Jusqu'au début du siècle, Benicia accueillait les bateaux qui pêchaient l'huître et le poisson. Ces embarcations sillonnaient les réserves prolifiques du nord de la baie. Ces lits étaient déjà très largement taris à l'époque de la catastrophe de 1906 et la ville devint un port somnolent.

Redwood City

(5500 habitants)
Construite autour d'une scierie et plus généralement spécialisée dans la coupe



Alameda.



Mare Island.

et le commerce du bois, Redwood City se développa jusqu'à devenir le siège du comté de San Mateo. Son port ne fut pas équipé pour accueillir les navires de haut-fond avant 1937, mais Redwood City prospérait néanmoins dans la construction de goélettes et l'exportation de séquoias, de béton, de gypse et de sel issu de ses prolifiques étendues salines.
On y trouve le **Canyon Sanitarium**, une maison de cure privée pour les patients atteints de tuberculose. L'établissement se trouve à Redwood City, mais ses bureaux sont en ville, dans le Flood Building (870 Market Street).
Premiers soins : 55 %
Médecine : 65 %

Richmond

(16 843 habitants)
Ce port de haut-fond situé sur la pointe du détroit de Carquinez se développa conjointement à une raffinerie de pétrole de la *Standard Oil Company* en 1903. Cette raffinerie est reliée par un oléoduc de 455 kilomètres aux gisements pétroliers situés près de Bakersfield. Plus tard, Richmond accueillit également une usine de munitions et un quai de l'US Navy.

Vallejo

Créée en moins d'un an pour devenir la capitale de l'État de Californie en 1851, Vallejo est le terminus des liaisons ferroviaires qui desservent la Sacramento Valley. Les docks sur Mare Island constituent le principal secteur d'activité de Vallejo.

Sites intéressants à Marin County

Même si Marin County est visible depuis San Francisco, au nord, au-delà des flots traîtres du Golden Gate, il semble être d'un autre monde.

La collection Zebulon Pharr

Implantée de l'autre côté de la baie, non loin du mont Tamalpais et à proximité immédiate des extrémités nord de la ville, la collection Zebulon Pharr reste le catalogue le plus exhaustif d'ouvrages occultes et d'artefacts anciens découverts dans la région de San Francisco. La collection est installée dans un bâtiment situé en lisière de forêt, près de Muir Beach. Une maison de style hispanique renferme la plus extraordinaire collection de grimoires du Mythe en Californie, si l'on excepte le *Sanbourne Institute of Pacific Antiquities* de Santiago, dans la banlieue de Los Angeles. Malheureusement, la collection est privée et l'accès à ses nombreux ouvrages est extrêmement difficile à obtenir.
Étrangement, peu sont ceux qui connaissent l'existence de cette collection légendaire, et même les Franciscanais de longue date ont peu de chance d'en avoir entendu parler. Le Gardien peut partir du principe que seuls des investigateurs locaux et possédant des compétences en *Occultisme* ou *Anthropologie* supérieures à 55 % ont appris l'existence de cette collection (test de *Connaissance*). Sinon, les investigateurs pourront apprendre son existence au cours de leurs recherches menées dans d'autres bibliothèques. Ils pourront remarquer que la collection est régulièrement citée en marge ou dans des listes de sources d'ouvrages occultes ou anthropologiques, en particulier dans des livres écrits à San Francisco ou traitant de la région. Troisième possibilité, des investigateurs universitaires peuvent entendre parler de la collection en passant par les dirigeants des départements d'Archéologie ou d'Histoire de leur université. Si on leur pose directement la question, leur réponse est qu'ils aimeraient accéder aux ouvrages de cette collection, mais que leurs demandes en ce sens ont toujours été rejetées.
Des investigateurs désirant en savoir plus peuvent y parvenir avec un peu de ténacité et des études approfondies. Zebulon Pharr était l'héritier d'une riche famille de la côte est, qui avait fait fortune dans le transport et l'industrie. Le jeune Pharr étudia à Yale avant d'obtenir un diplôme à Harvard en dialectes slaves. En 1852, il voyagea jusqu'à la côte ouest pour approfondir sa théorie sur les éventuels liens culturels entre les races indiennes et le continent asiatique. Même si ces liens seraient plus tard confirmés par d'autres chercheurs, les théories de Pharr furent écartées à son époque, et il ne reçut que peu d'attention.

Les ouvrages du Mythe de la collection

Les Masques du mal

En anglais, cette épreuve d'éditeur (l'original préparé par Prospero Press en 1927 ne fut jamais publié) est basée sur les notes posthumes de Jackson Elias, un globe-trotter et écrivain américain spécialisé dans l'étude des cultes. Cette épreuve relate ses expériences personnelles et ses recherches approfondies sur les cultes secrets d'Afrique, le tout compilé à partir de ses notes et de ses journaux de voyage. Le livre mentionne les noms du *Culte de la Langue Sanglante* du Kenya, le *Culte du Ver* du Congo, et la *Confrérie du Pharaon Noir* d'Égypte, qui vénèrent tous des aspects du même dieu sous différentes formes. Il contient également des instructions quant à la façon d'utiliser le *Tambour du Chaos*, un objet de la collection Marsden. Ce livre n'apparaît dans la collection Zebulon Pharr qu'après 1927, et ne contient pas de sortilège. Si les joueurs ont participé à la Campagne des *Masques de Nyarlathotep*, ils pourront trouver le nom des investigateurs qu'ils jouaient dans les remerciements.

Perte de Santé Mentale : 1D4

Gain de Mythe : +1/+2 %

Mythe de Cthulhu : 2 %

Étude : 4 semaines

Sortilèges conseillés :

Aucun

Mythes des Chamans du Grizzli Rumsen

Écrit en espagnol par Pedro Maldonado, un moine franciscain, ce livre renferme des observations sur les tribus costanoanes, miwoks, et ohlones de la Bay Area, et s'attache en particulier aux chamans du Grizzli Rumsen et à leurs rituels magiques. Un chapitre mentionne que toutes les tribus considéraient la zone située autour de Pebble Hill comme hantée, mais qu'elle était pourtant un site sacré pour certaines sectes obscures des chamans du Grizzli. Les légendes parlent de Pebble Hill comme d'un endroit où des esprits volaient la raison des Hommes, même si ce phénomène ne dura que quelques années avant de cesser brusquement.

Perte de Santé Mentale : 1D6

Gain de Mythe : +1/+2 %

Mythe de Cthulhu : 2 %

Étude : 4 semaines

Sortilèges conseillés :

Invoquer l'esprit de Pebble Hill (*Appeler/Congédier Yog-Sothoth*) et *Invoquer le Spectre Marchant de Pebble Hill (Invoquer/Contrôler un Voyageur Dimensionnel)*.

Tablettes de Zanthu

Écrit par le célèbre archéologue américain Harold Hadley Copeland en 1916 et imprimé par le Sanbourne Institue for Pacific Studies établi à Santiago, Californie, près de San Francisco, cet ouvrage de 32 pages a pour but de fournir une traduction de gravures effectuées sur des tablettes de jade noir découvertes en Indochine. Les références à des Grands Anciens et dieux extérieurs y sont nombreuses, mais il ne contient aucun sortilège.

Perte de Santé Mentale : 1D6

Gain de Mythe : +1/+2 %

Mythe de Cthulhu : 3 %

Étude : 8 semaines

Sortilèges conseillés :

Aucun

Les Écrits de Ponape

Écrit en 1734 par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, originaire de Kingsport, Massachussets, cet ouvrage contient des transcriptions de cérémonies, transmises à Hoag par des insulaires des mers du Sud. Les cérémonies impliquent le culte et la reproduction avec des profonds et traite de Cthulhu et de son rejeton, de Ghatanothoa et de Zoth-Ommog. La version annotée de Copeland fut publiée par Miskatonic University Press en 1907, et ne contient aucun sortilège.

Perte de Santé Mentale : 1D6

Gain de Mythe : +2/+3 %

Mythe de Cthulhu : 5 %

Étude : 10 semaines

Sortilèges conseillés :

Aucun

Le Texte de R'Lyeh

Transcrite à partir de tablettes d'argile, supposées avoir été écrites en 13000 avant J.-C., cette édition chinoise du texte est presque exclusivement consacrée aux profonds, à Père Dagon, à Mère Hydra, au rejeton de Cthulhu, aux fils de Cthulhu Zoth-Ommog et Ghatanothoa et au grand Cthulhu lui-même.

Perte de Santé Mentale : 2D8

Gain de Mythe : +5/+10 %

Mythe de Cthulhu : 15 %

Étude : 54 semaines

Sortilèges conseillés :

Appeler Cyaegha, Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter un profond, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Malédiction de la Pierre, Étreinte de Cthulhu et *Lame de Fond*.

Le Necronomicon

Version latine, traduite du grec par le moine Olaus Wormius en 1228, cette édition est l'un des exemplaires produits par un imprimeur espagnol au XVII[e] siècle. Il est imprimé en gothique au format folio.

Perte de Santé Mentale : 2D10

Gain de Mythe : +5/+11 %

Mythe de Cthulhu : 16 %

Étude : 66 semaines

Sortilèges conseillés :

Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Domination, Terrible Malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn Ghazi, Résurrection, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un byakhee, Invoquer/Contrôler un vampire de feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Atrophie d'un Membre, Signe de Voor et d'autres sortilèges à l'appréciation du Gardien.



En 1855, à la mort de son père, Zebulon prit le contrôle du commerce familial qu'il revendit rapidement. Il investit l'argent dans ses deux passions, l'anthropologie et la philologie. Il voyagea en Amérique de l'Ouest, en Amérique Centrale et en Micronésie. Il y amassa une collection inestimable d'artefacts et compila de nombreuses notes sur l'histoire des Amérindiens et des Polynésiens, ainsi que sur leurs coutumes et leurs cultures. Des années plus tard, il développa une fascination pour la religion et l'occulte et entretint une correspondance régulière avec de nombreux occultistes réputés de son temps. Il fit l'acquisition d'une incroyable collection d'ouvrages et d'objets divers ayant trait à l'occultisme. Il mourut sans épouse ni héritier, et sa demeure devint une société fiduciaire, qui s'occupa ensuite de veiller sur la collection à laquelle il donna son nom. La plupart des ouvrages de la collection concernent les Indiens d'Amérique de l'Ouest et du Sud-Ouest. On y trouve de curieuses notes et lettres issues de témoignages de conquistadors ou à leur propos. La collection contient également de curieuses reliques des montagnes Owyhee et quelques objets des îles pacifiques, dont une statue en bois assez inquiétante de Cthulhu, sculptée par les Maoris de l'île située la plus au nord de la Nouvelle-Zélande. Cette sculpture est assez effrayante pour provoquer une perte de 1/1D3 points de SAN.

La collection est gérée par un cabinet d'avocat de San Francisco, Coutts and Winthrop. Grâce à une gestion minutieuse des fonds, complétée par des donations effectuées par de nombreux chercheurs qui gagnent ainsi l'accès à la collection, les membres du conseil d'administration acquirent de nombreux ouvrages supplémentaires au fil des ans, et enrichirent encore plus la collection. Les avocats Coutts et Winthrop sont très sélectifs quant aux personnes qu'ils autorisent à accéder à la collection, comme stipulé dans les dernières volontés et le testament de Pharr. Seules les candidatures accompagnées d'une recommandation d'un occultiste, d'un historien ou d'un anthropologue de renom et de confiance pourront permettre à de nouveaux visiteurs d'accéder à la collection.

Pendant les périodes d'études, un membre de l'administration accompagnera le chercheur à la demeure et restera à ses côtés aussi longtemps que dureront ses investigations. Seuls des visiteurs de longue date, ayant contribué par un don d'ouvrages à la collection, jouissent d'une confiance leur permettant d'effectuer des recherches seuls, et ce ne sont pas des exemples que la firme signale ouvertement. Quiconque demandera à être laissé seul sera surveillé d'encore plus près. Les ouvrages et les artefacts ne sortiront sous aucun prétexte du bâtiment.

La présence de nombreux ouvrages liés au Mythe est encore moins connue que l'existence même de la collection Zebulon Pharr. La plupart des chercheurs ne découvriront ce détail que s'ils sont autorisés à accéder à la collection, qui comprend les œuvres complètes de Jackson Elias, dont les *Masques du Mal*, les œuvres complètes de Harold Copeland dont les *Tablettes de Zanthu* et sa version annotée des Écrits de Ponape, une édition chinoise du *Texte de R'lyeh* et un manuscrit datant des premiers colons espagnols titré *Mythe des Chamans du Grizzli Rumsen* par Pedro Maldonado. La plus belle pièce de cette collection est un exemplaire en latin du *Necronomicon,* traduit par Olaus Wormius. Cet ouvrage est conservé dans une pièce hermétiquement close, qui plus est dans un coffre verrouillé et résistant au feu. Ce livre n'est accessible que si des investigateurs demandent à obtenir des informations ayant spécifiquement trait au Mythe de Cthulhu et bien sûr, ils doivent paraître sains de corps et d'esprit, ce qui se révélera parfois compliqué pour des personnages expérimentés.

Les avocats Coutts et Winthrop

Le plus âgé et le plus expérimenté des deux partenaires, Miles Winthrop, est un homme rond et trapu qui aime fumer le cigare et déguster un verre de sherry. Il est friand de réparties spirituelles, porte un monocle et une montre à gousset qu'il a achetés au cours de son seul et unique voyage

Miles Winthrop

57 ans

FOR	45
DEX	45
POU	50
CON	45
APP	50
ÉDU	75
TAI	70
INT	85

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat

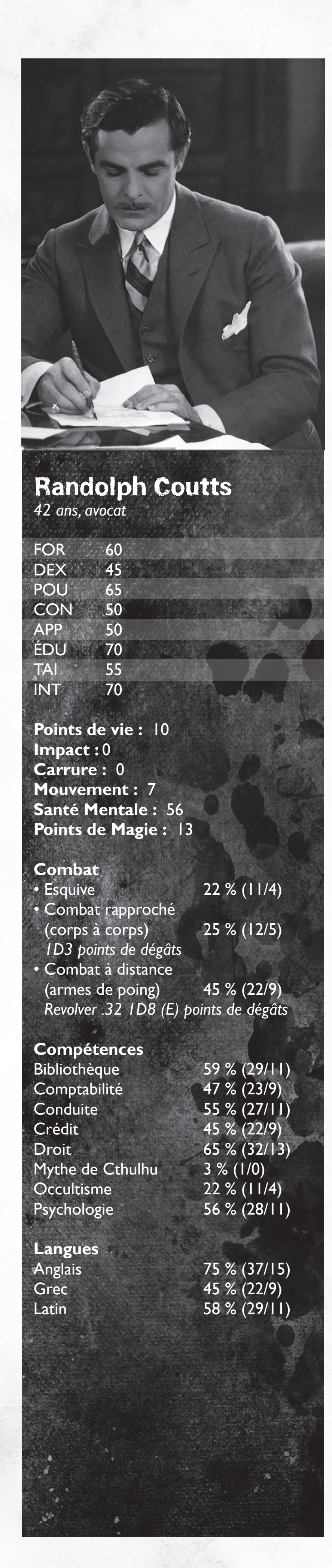
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
  Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Anthropologie	15 % (7/3)
Bibliothèque	65 % (32/13)
Comptabilité	45 % (22/9)
Conduite	55 % (27/11)
Crédit	55 % (27/11)
Droit	75 % (37/15)
Écouter	45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu	3 % (1/0)
Occultisme	25 % (12/5)
Persuasion	35 % (17/7)
Psychologie	55 % (27/11)

Langues

Anglais	95 % (47/19)
Grec	65 % (32/13)
Latin	55 % (27/11)



Randolph Coutts

42 ans, avocat

FOR	60
DEX	45
POU	65
CON	50
APP	50
ÉDU	70
TAI	55
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 56
Points de Magie : 13

Combat

- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
  Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Bibliothèque	59 % (29/11)
Comptabilité	47 % (23/9)
Conduite	55 % (27/11)
Crédit	45 % (22/9)
Droit	65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu	3 % (1/0)
Occultisme	22 % (11/4)
Psychologie	56 % (28/11)

Langues

Anglais	75 % (37/15)
Grec	45 % (22/9)
Latin	58 % (29/11)

en Europe. Miles Winthrop était ami avec Zebulon Pharr quand il était jeune. Il connaît une ou deux histoires étonnantes sur San Francisco. Miles Winthrop est franc-maçon et sera bien plus disposé à aider un autre franc-maçon qui se fera reconnaître par la poignée de main secrète, connue d'eux seul. Winthrop ne se rend que rarement sur les lieux de la collection, invoquant une santé précaire et une surcharge de travail pour laisser cette tâche à Coutts ou à un autre collaborateur du cabinet. La vérité est qu'il craint la proximité de certains artefacts et ouvrages, en particulier du *Necronomicon*.

Randolph Coutts, un homme mince au crâne dégarni, toujours tiré à quatre épingles, a deux personnalités distinctes. La première est celle d'un avocat conservateur aux manières assurées, très attaché aux valeurs familiales ; la seconde est celle d'un homme timide et anxieux qui s'est plongé une fois de trop dans les écrits que renferme la collection Zebulon Pharr. Cette deuxième personnalité ne ressort que lorsqu'il se trouve sur les lieux. Il s'occupe de la collection avec une méticulosité extrême, s'assurant avant de quitter les lieux que toutes les portes et fenêtres ont bien été verrouillées. Il apporte un soin plus grand encore à vérifier que personne ne reste à l'intérieur après son départ. Il garde dans la boîte à gants de sa voiture un revolver calibre 32, mais heureusement, il n'a pas eu besoin de l'utiliser jusqu'à présent.

Sausalito

Crique tranquille, parsemée de yachts, située à trois kilomètres de la ville fourmillante, Sausalito tient à son isolement. Développée comme une banlieue pour Franciscanais fortunés, Sausalito est également la terre d'accueil de nombreux immigrants portugais et de locaux établis ici depuis longtemps. Des routes étroites et pentues serpentent le long de la falaise qui surplombe la crique, plus adaptées à des carrioles à cheval qu'à un trafic automobile. Un tramway électrique relie le terminal du ferry de Sausalito au reste du comté de Marin, mais la ville irradie son aura isolationniste envers les étrangers qui viennent parfois s'exposer à un accueil musclé. Il est notoire que des locaux habitant les maisons perchées sur les collines paient parfois des enfants pour descendre jusqu'au terminal du ferry et bombarder de pierres les visiteurs, contraignant ceux-ci à remonter dans le bateau et à rentrer chez eux.



Sausalito.

Delta de Sacramento

Situé à deux heures de route de San Francisco, le delta pourrait aussi bien faire partie d'un autre pays. Le sol du delta est riche et entrecoupé de nombreuses criques et bras de mer. La topographie des lieux change après chaque tempête importante. Les habitants de la région sont soit pêcheurs, soit ils possèdent de petites fermes protégées par des digues. Les belles résidences d'été sont légion et les notables de San Francisco y viennent en villégiature. De nombreux résidents permanents vivent quant à eux sur des bateaux, qu'ils proposent parfois à la location aux touristes. Le delta est un endroit propice pour se terrer, à la fois pour les chasseurs et pour leurs proies.

La ville de Locke est principalement occupée par une population chinoise. La ville subsiste grâce à ses visiteurs. On y trouve en effet tous les vices possibles à portée de main. Même si les bars clandestins et les maisons de mauvaise réputation font beaucoup pour la prospérité de la ville, les revenus de Locke reposent très largement sur la vente et la consommation de l'opium dans quelques-unes de ses plus grandes maisons. Les joueurs compulsifs viennent jouer au mah-jong, au fan tan et au pai gow dans l'équivalent de clubs privés. Locke est un endroit secret, où l'on ne trouve que peu de bâtiments publics et pas grand-chose pour encourager le voyageur itinérant à s'attarder un peu. Si un investigateur possède les recommandations adéquates, et qu'il connaît les différents mots de passe, il pourra obtenir quelque soutien. Dans le cas contraire, il sera poliment ignoré.

Mont Shasta

À 320 kilomètres au nord de San Francisco se trouve un volcan à présent endormi, qui culmine à 4316 mètres. Ce volcan fait partie de la chaîne de montagnes de Cascade Range qui s'étend jusqu'à l'Oregon. La montagne surplombe une forêt de pins qui s'étend sur des kilomètres autour d'elle. C'est une étendue sauvage densément boisée sur sa face est, et un arrière-pays désolé de roche volcanique à l'ouest. Cinq glaciers immenses et parsemés de crevasses vertigineuses semblent garder le passage vers le sommet. Des canaux béants, parfaitement cylindriques, furent creusés dans la lave solidifiée par des coulées de lave en fusion. Ils descendent sur des kilomètres jusqu'au pied de la montagne.

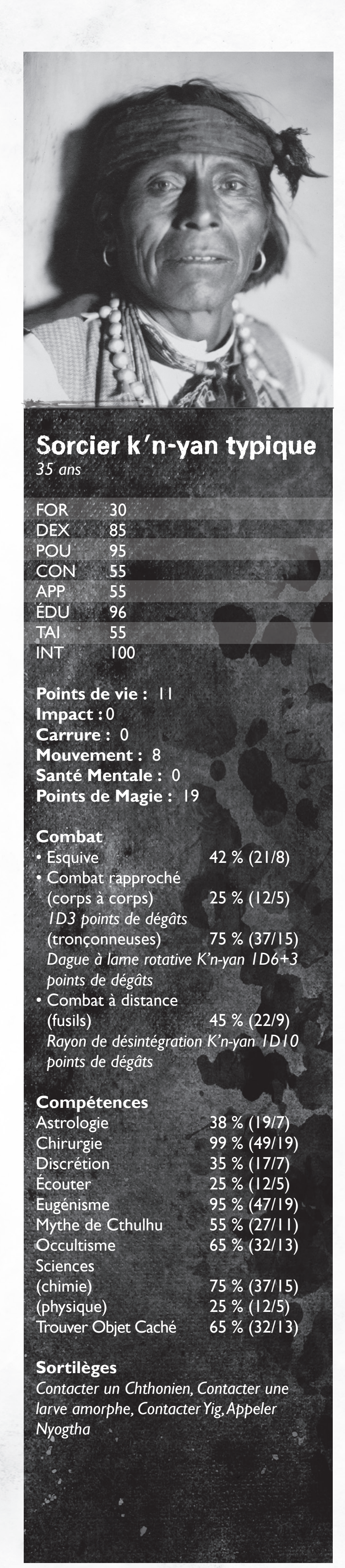
Les Indiens, les prospecteurs et les spirites ont tous attesté de la présence d'une civilisation très ancienne de semi-hommes qui vivrait sous le volcan, derniers éléments d'une race perdue qui pourrait bien être la mythique K'n-yan.

Les Indiens Modocs décrivaient les esprits de la montagne comme de gigantesques sorciers vêtus de robes blanches qui pouvaient devenir invisibles. Des observateurs ont plus récemment aperçu des humanoïdes reptiliens massifs rôder sur des falaises rocheuses situées près du pic Shasta. Le rosicrucien Herve Lewis insiste sur le fait que le mont Shasta était un avant-poste de l'ancienne Lémuria, qui s'enfonça dans l'océan Indien en 12 500 avant J.C. Il affirme que les membres de cette civilisation étaient très en avance en matière de développement scientifique et spirituel, et qu'ils pourraient n'avoir que faiblement dissocié ces deux disciplines. Dans tous les cas, la diversité des descriptions des habitants du mont Shasta qui furent recueillies suggère qu'ils pourraient bien avoir mis en place un système eugéniste de castes, allant jusqu'à modifier le génotype de leurs sujets de façon à ce qu'ils s'acquittent de certaines tâches spécifiques. Par exemple, les travailleurs pourraient bien être dépourvus d'intelligence, mais pourvus de membres supplémentaires, tandis que les têtes pensantes de la civilisation existaient seulement en tant que manifestations désincarnées de leurs immenses capacités cérébrales. Certains témoignages de rencontres avec des Shastans les décrivent comme des êtres d'apparence reptilienne, et suggèrent qu'une colonie d'hommes serpents pour-



Mount Shasta, une étrange montagne.

rait bien coexister avec les survivants de K'n-yan et alimenter une guerre perpétuelle, aux conséquences meurtrières pour les deux camps.
En 1904, J. C. Brown, un prospecteur britannique, se rendit au mont Shasta, et y découvrit un tunnel qui s'enfonçait profondément dans le flanc du volcan. Les parois de cette galerie étaient gravées d'étranges hiéroglyphes et incrustées de décorations extraordinaires faites de cuivre et d'or, produites par des techniques de fabrication extrêmement étranges. Brown passa les trente années qui suivirent à étudier les traces de civilisations anciennes, à la fois Lémuria et K'n-yan. En 1934, à l'âge de 79 ans, il prit contact avec un occultiste de Stockton, John Root, pour organiser une expédition afin de rouvrir l'entrée du tunnel oublié. Le jour suivant, Brown disparut sans laisser de traces et on n'entendit plus jamais parler de lui.
Seuls les sorciers-scientifiques de K'n-yan souhaitent parfois se rapprocher de la surface. Ils possèdent d'immenses pouvoirs mentaux qui leur permettent de communiquer par télépathie et de se rendre intangibles à volonté en dépensant un point de magie par minute. Les habitants de K'n-yan ressemblent énormément à des Indiens (certes marqués par les stigmates de la consanguinité et par une existence troglodyte) et sont très souvent confondus avec des fantômes quand ils se hasardent sur les pentes du mont Shasta.
Quand ils viennent à la surface, ils sont habituellement armés d'un projecteur de rayons fonctionnant à l'énergie atomique et d'une dague à lame rotative (semblable à une tronçonneuse miniaturisée) qui inflige de terribles dégâts aussi longtemps qu'elle reste plantée dans la victime. Au combat, les sorciers K'n-yan se matérialisent pour attaquer puis redeviennent immatériels dès que leur opposant tente de répliquer.
Les hommes de K'n-yan sont très souvent accompagnés par les gyaa-yothn et par leurs esclaves humains zombies, les y'm-bhi. Contrairement à leurs homologues mus par la magie vaudou, les y'm-bhi sont éveillés par la science, grâce à une énergie atomique qui est diffusée par des générateurs implantés dans les boîtes crâniennes préalablement évidées. Les membres des y'm-bhi qui peuvent aussi être adaptés à des tâches spécifiques, grâce à des prothèses métalliques, qui peuvent également être utilisées comme armes en combat, si telle est la volonté de leur maître.



Sorcier k'n-yan typique

35 ans

FOR	30
DEX	85
POU	95
CON	55
APP	55
ÉDU	96
TAI	55
INT	100

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 19

Combat
- Esquive 42 % (21/8)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
  (tronçonneuses) 75 % (37/15)
  Dague à lame rotative K'n-yan 1D6+3 points de dégâts
- Combat à distance
  (fusils) 45 % (22/9)
  Rayon de désintégration K'n-yan 1D10 points de dégâts

Compétences

Astrologie	38 % (19/7)
Chirurgie	99 % (49/19)
Discrétion	35 % (17/7)
Écouter	25 % (12/5)
Eugénisme	95 % (47/19)
Mythe de Cthulhu	55 % (27/11)
Occultisme	65 % (32/13)
Sciences	
(chimie)	75 % (37/15)
(physique)	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Sortilèges
Contacter un Chthonien, Contacter une larve amorphe, Contacter Yig, Appeler Nyogtha

Gyaa-yothn

Entre une et quatre bêtes de somme énormes et proto-humaines mutantes accompagnent souvent les sorciers de K'n-yan quand il s'agit d'effectuer un dur labeur, comme dégager ou remplir des galeries. Quand il est utilisé comme monture, le gyaa-yothn est pourvu d'une étrange selle et d'une bride. Le sorcier K'n-yan le fait alors avancer grâce à des impulsions télépathiques ou en l'aiguillonnant de sa dague à lame rotative.
Élevés pour leur force brute et leur endurance, les gyaa-yothn n'ont qu'une intelligence rudimentaire, mais possèdent un odorat très développé qui les rend extrêmement utiles comme pisteurs quand des intrus humains, qui en ont trop vu, essaient de s'échapper du domaine montagneux du sorcier.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	135	(6D6+6) x5
CON	70	(4D6) x5
TAI	150	(5D6+12) x5
INT	35	(1D6+3) x5
POU	55	(3D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 22
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : +4
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 12

Combat
Attaque par round :2
Options de combat rapproché : les gyaa-yothn peuvent mordre, griffer ou piétiner.
- Esquive 17 % (8/3)
- Combat rapproché 35 % (17/7)
  1D8 points de dégâts +impact
  Piétiner 45 % (22/9)
  1D6 points de dégâts + impact

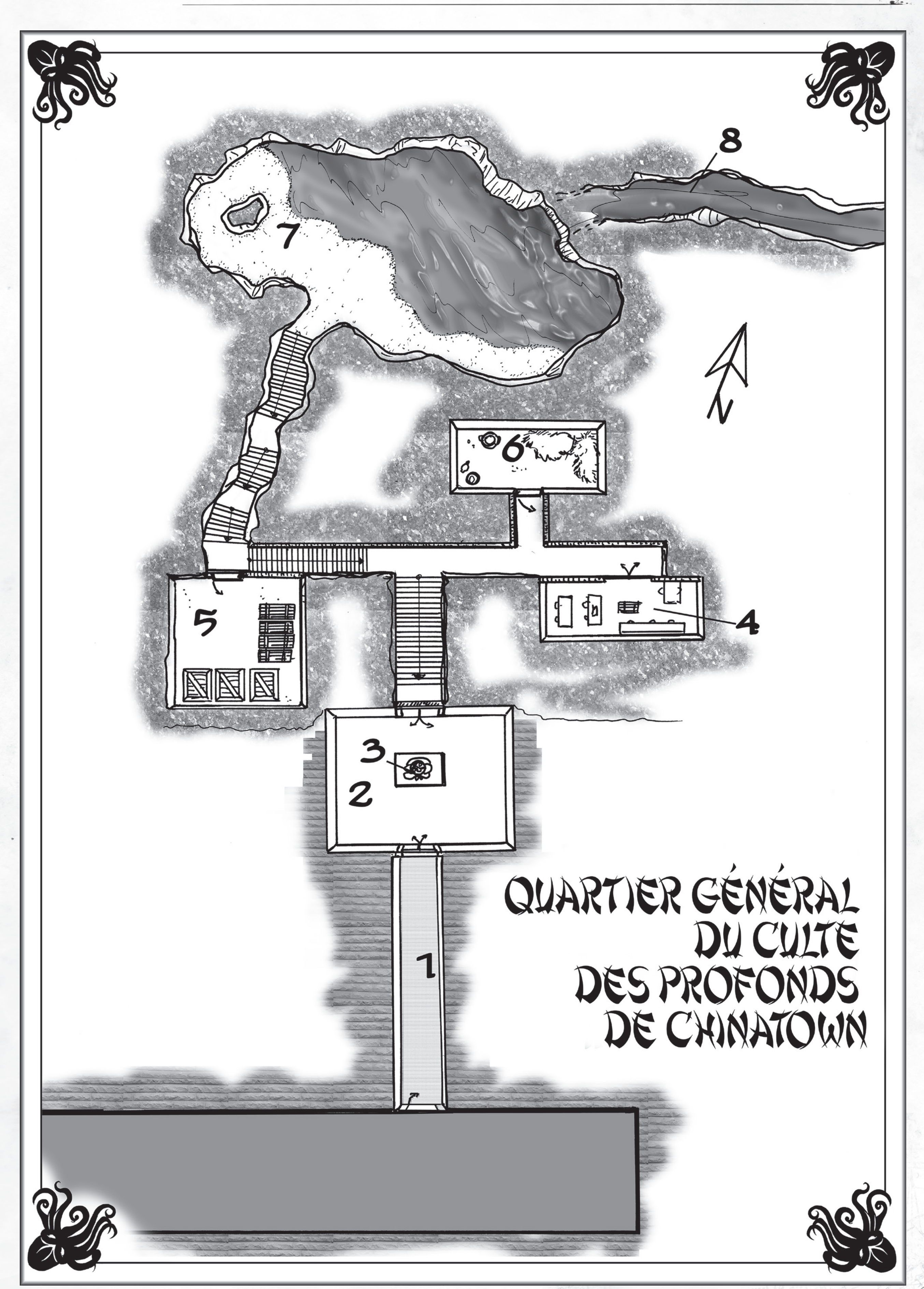
Protection : 6 points (peau)

Compétences :

Discrétion	55 % (27/11)
Pister	75 % (37/15)

Perte de Santé Mentale : 0/1D10

Aides de jeu


8
7
N
6
5
4
3
2
1
QUARTIER GÉNÉRAL
DU CULTE
DES PROFONDS
DE CHINATOWN

San Francisco Chronicle

14 juillet 1910

ACCIDENT DE BATEAU AU LARGE DE MARIN COUNTY



SAN FRANCISCO - Une épave, provenant probablement du bateau piloté par l'industriel Alexander Chandler, de Chicago, a été retrouvée aujourd'hui près d'une plage déserte à environ 30 km au nord de San Francisco. Cette découverte confirme l'hypothèse émise par les autorités selon laquelle A. Chandler et sa femme Pauline étaient perdus en mer.

A. Chandler et son épouse étaient en vacances cette semaine dans la région de San Francisco et ils ont été apparemment surpris par une tempête soudaine qui s'était levée au nord-ouest. Ils furent portés disparus la nuit dernière lorsque leur bateau ne rentra pas à quai. L'épave a été découverte par Peter Baird, une sorte d'ermite qui vit dans les environs de Pearl Beach.

La mort d'Alexander Chandler laisse son fils Edward seul héritier des Entreprises Chandler en expansion. Les mesures commémoratives sont encore en instance.

Aide de jeu n°38 : Extrait du journal San Francisco Chronicle

Étrange phénomène céleste au-dessus de la baie de San Francisco

San Francisco – Hier matin, vers 1 h 20, un bien étrange phénomène s'est produit au-dessus de la baie de San Francisco : deux éclairs ont zébré un ciel totalement découvert.

George Willkins, policier de Waterfront, l'a décrit ainsi : « C'était assurément un éclair comme pendant un orage, mais il ne venait pas d'en haut, il était horizontal, presque parallèle au sol. C'est comme s'il avait été tiré depuis la baie, à Oakland ou Berkeley. Puis, une minute après, il est réapparu, dans l'autre sens. Très bizarre. »

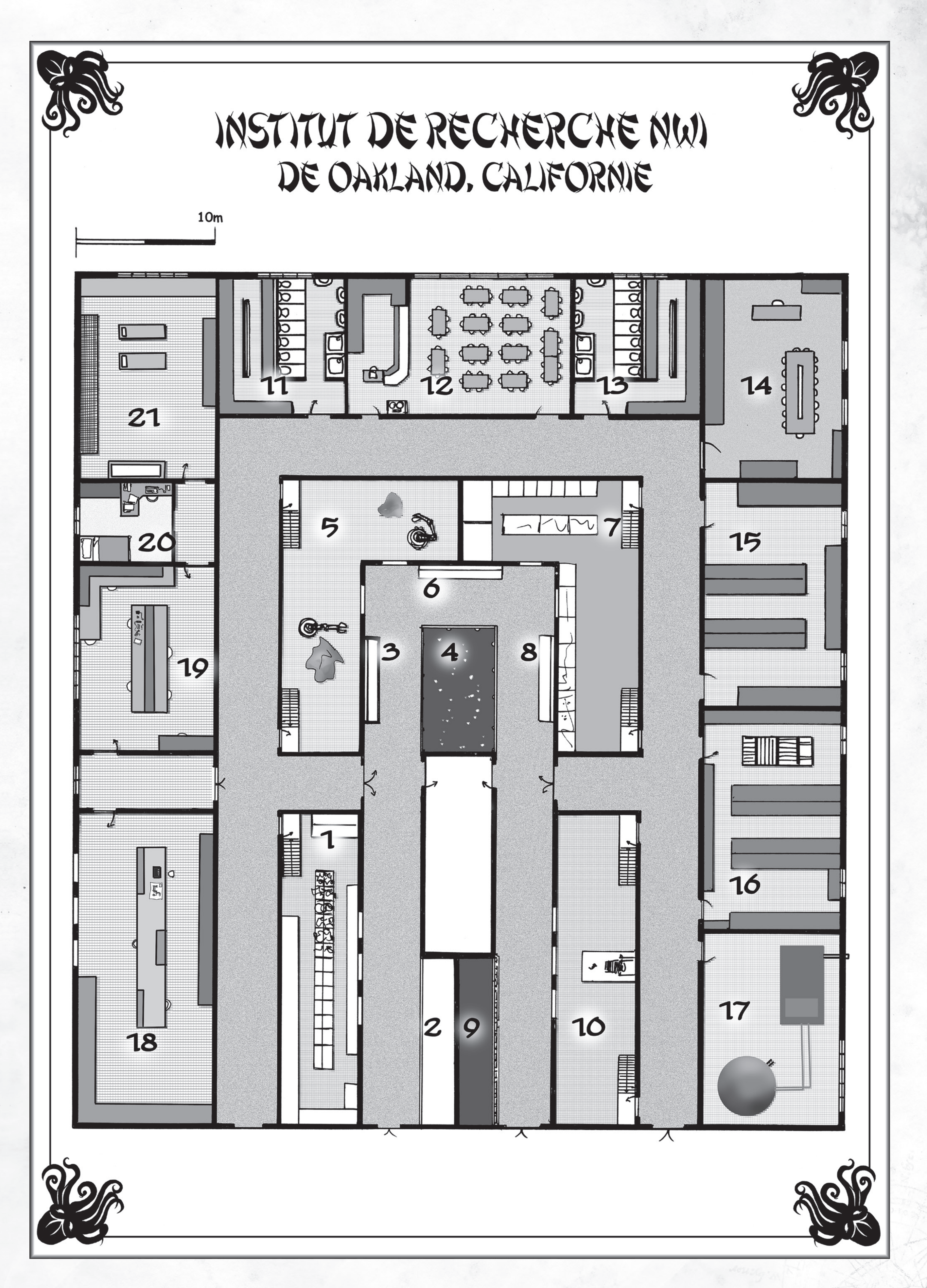
Le professeur Palmsworth de l'université de Californie à Berkeley semble pencher pour la thèse d'un ballon météorologique.

Décision inattendue du comité

San José – Hier soir s'est fait connaître le résultat des délibérations du comité local de San José sur la question épineuse du traitement des déchets. En effet, la situation du quartier est devenue intolérable pour la plupart des



Aide de jeu n°39 : Article de journal et encart publicitair


INSTITUT DE RECHERCHE NWI
DE OAKLAND, CALIFORNIE
10m
11
12
13
14
21
5
7
20
15
6
19
3
4
8
1
16
17
2
9
10
18

Des fouineurs sont en ville et mettent leur nez dans nos affaires. Ils logent à   , à San Francisco. La créature doit être lâchée dans la chambre   . Merci. Je ne dispose pas de suffisamment de temps pour m'en occuper, car je dois me rendre à Gizeh pour le Jour de la Bête.

Lang-Fu

Aide de jeu n°40 : Lettre de Lang-Fu au Dr Dieter

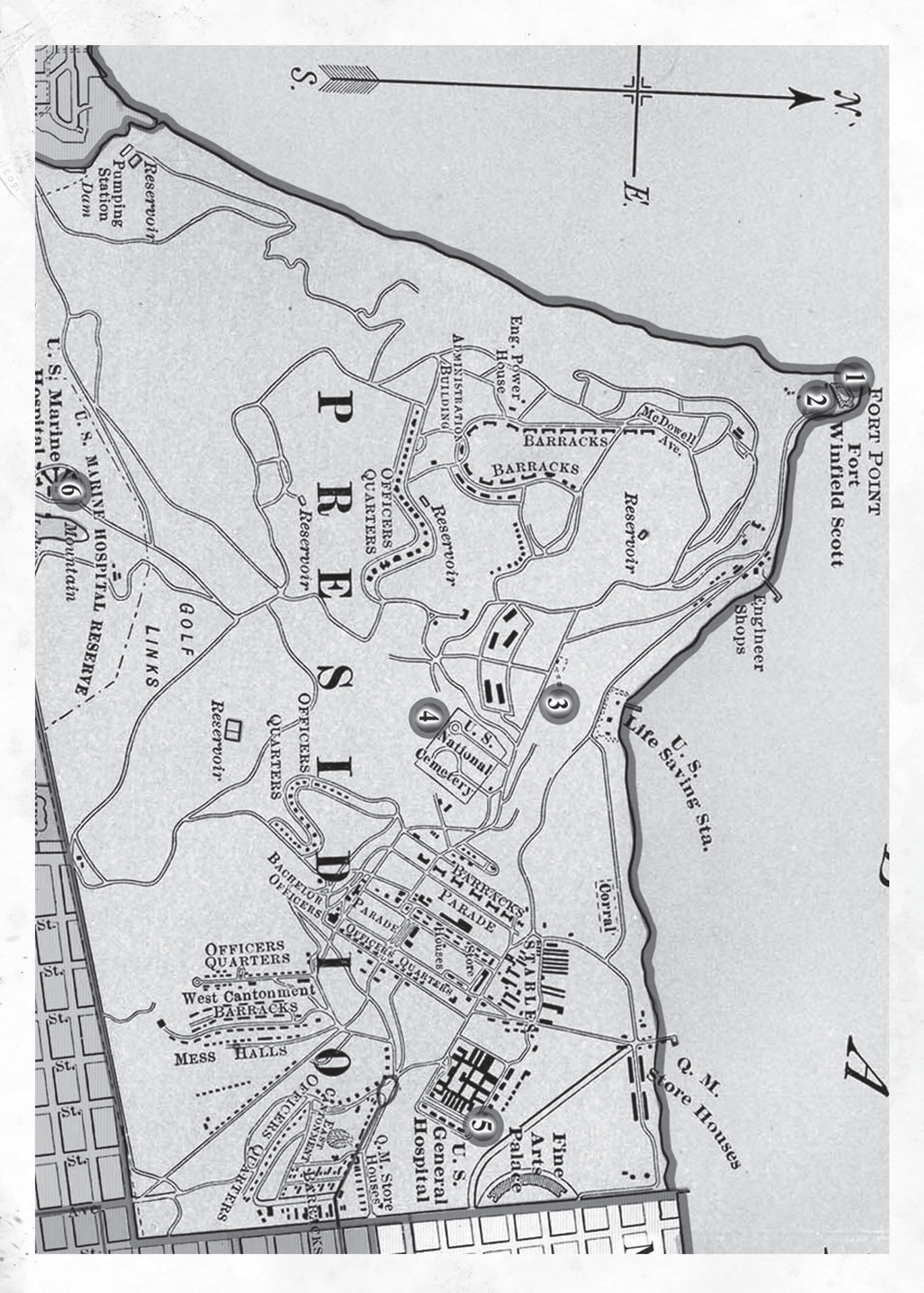
Edward Chandler
Siège de NWI,
Chicago

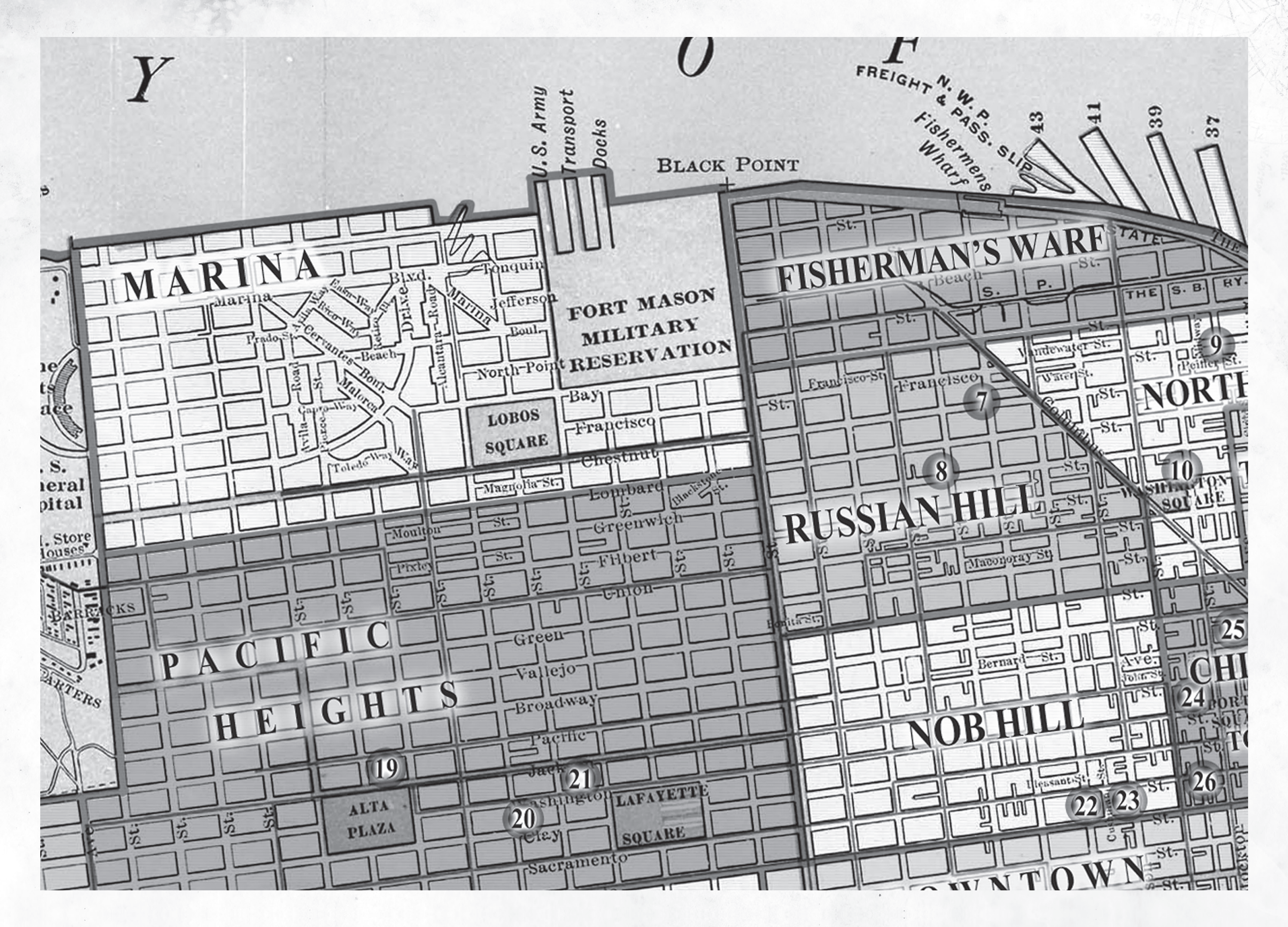
Cher Monsieur Chandler,
Je suis ravi que vous fassiez de nouveau appel à mes conseils concernant la politique de NWI et me réjouis de pouvoir vous répondre.
Je voudrais tout d'abord dire que la poursuite des incitations aux carnages en Chine engendre une agitation politique comparable à celle intervenue en Russie après la révolution. Je pense également qu'il faut continuer de soutenir les militants antibritanniques en Inde, mais s'abstenir d'aider l'entourage du jeune Jawaharlal Nehru, car leur philosophie ne s'accorde pas du tout à la nôtre.
Je ne saurais trop insister sur l'importance du soutien de NWI au parti national-socialiste allemand. La vision d'une race supérieure par son chef de parti révèle une proximité avec la vision du monde de NWI. Je suis convaincu que ce parti serait très ouvert et réceptif s'il était informé des projets de la Confrérie. Il ferait certainement tout ce qui est en son pouvoir pour les réaliser.

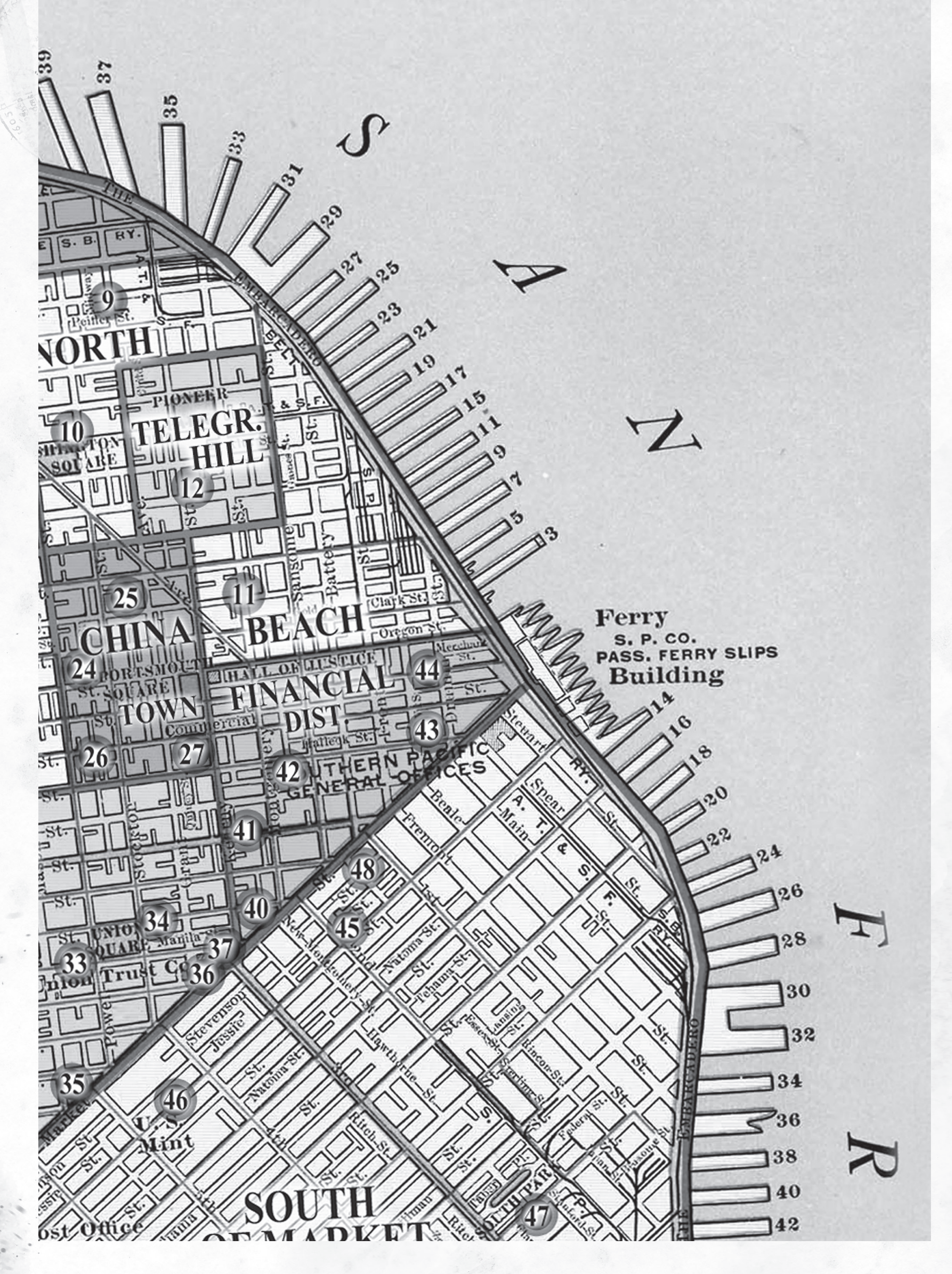
Respectueusement,

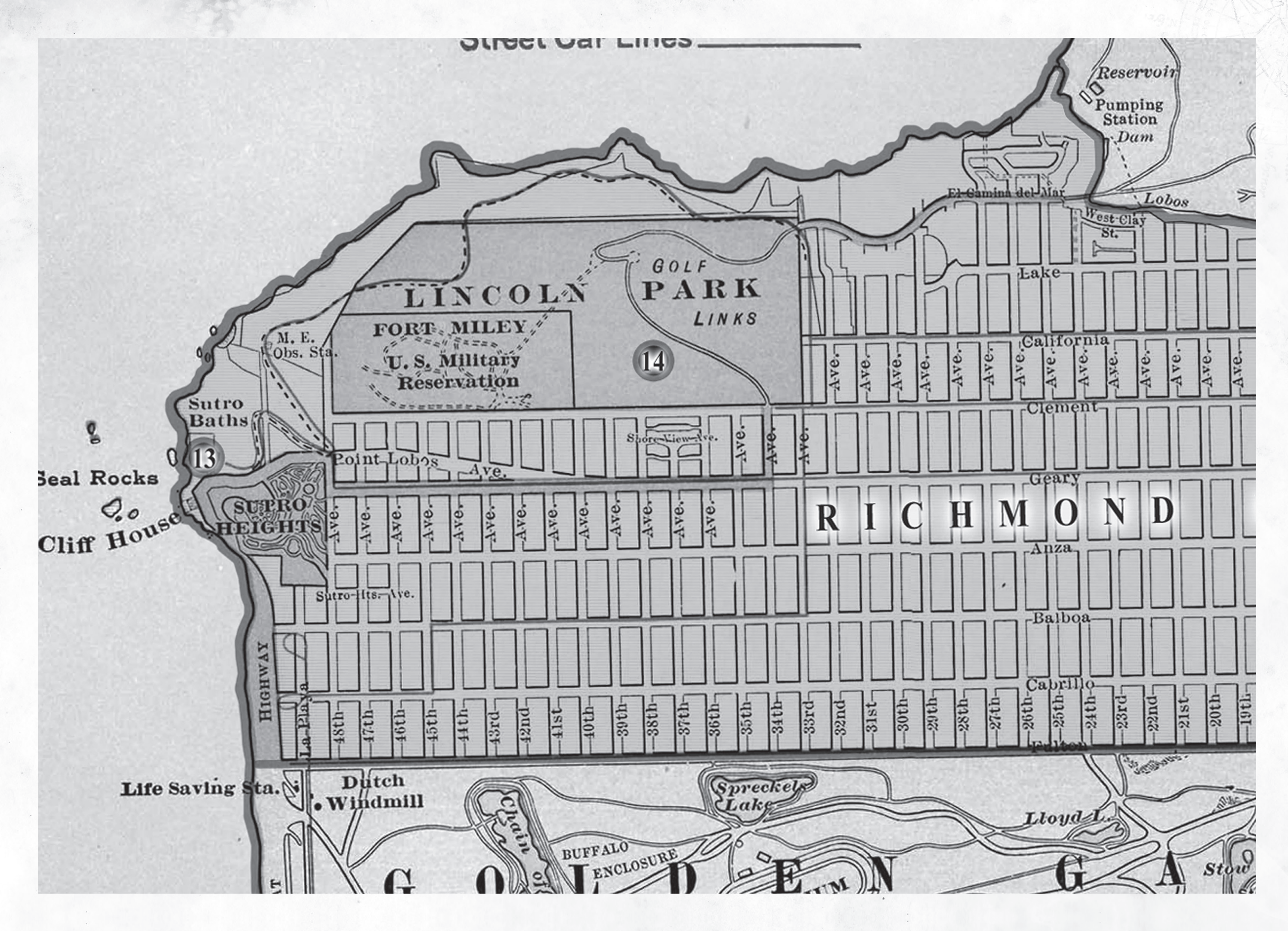
Dr Dieter

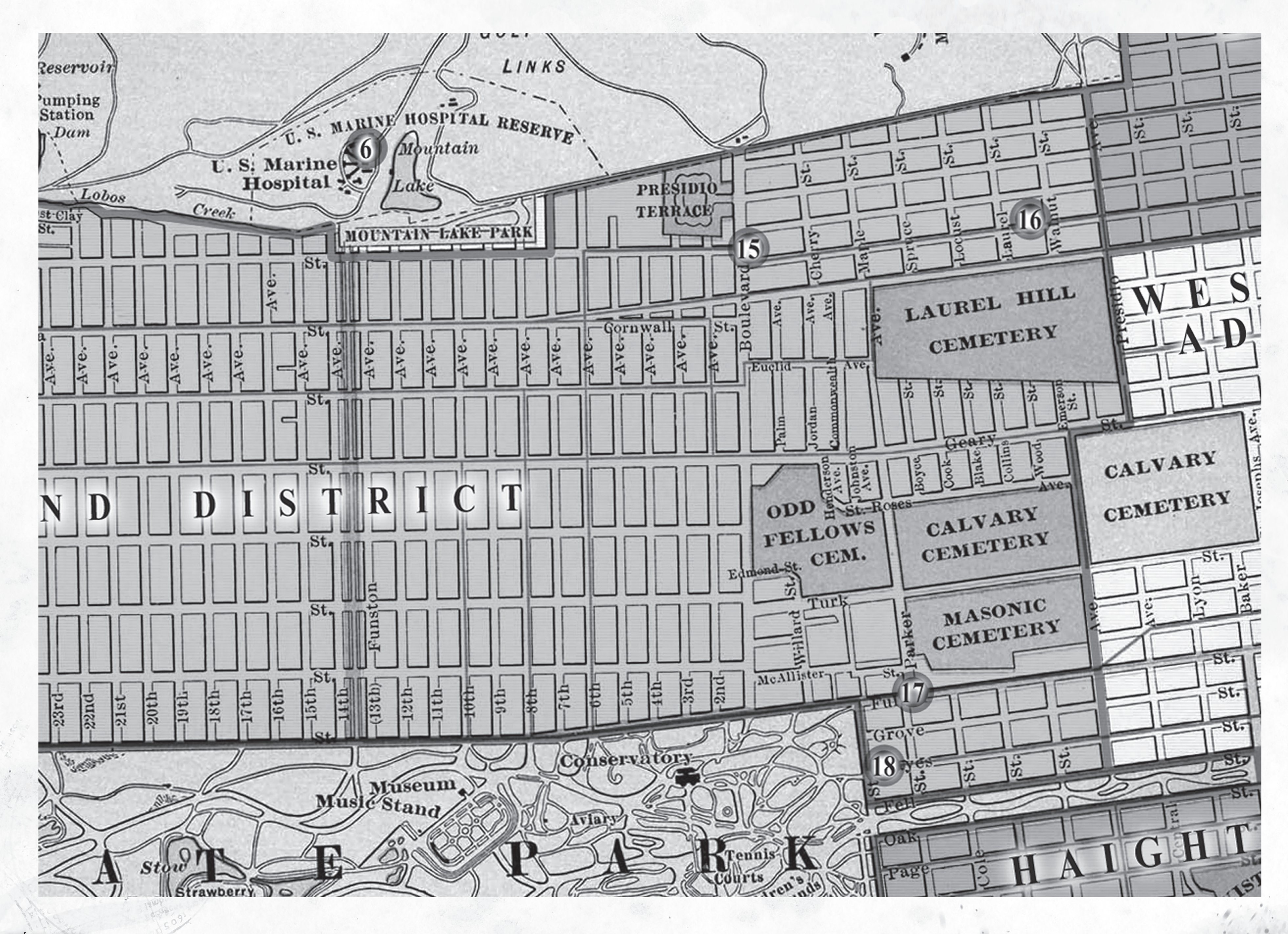
Aide de jeu n°41 : Lettre du Dr Dieter à Edward Chandler

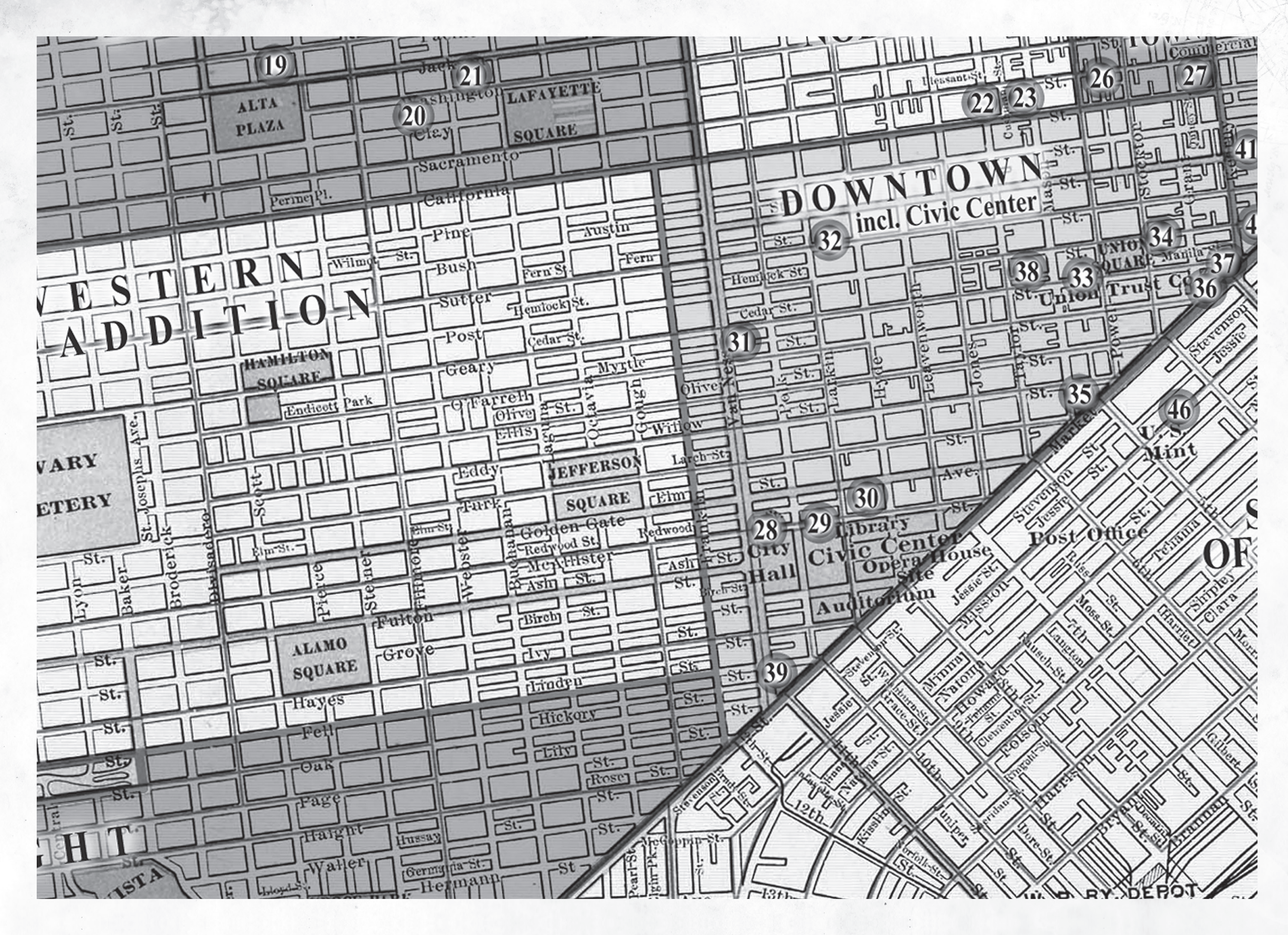

N.
S.
E.
FORT POINT
Fort Winfield Scott
1
2
Engineer Shops
McDowell Ave.
Reservoir
BARRACKS
BARRACKS
Eng. Power House
ADMINISTRATION BUILDING
OFFICERS QUARTERS
Reservoir
Reservoir
3
4
U. S. National Cemetery
U. S. Life Saving Sta.
Corral
P R E S I D I O
OFFICERS QUARTERS
Reservoir
BARRACKS
PARADE
BACHELOR OFFICERS
PARADE
OFFICERS QUARTERS
Store
Houses
STABLES
OFFICERS QUARTERS
West Cantonment BARRACKS
MESS HALLS
OFFICERS QUARTERS
EAST CANTONMENT BARRACKS
Q.M. Store Houses
Q. M. Store Houses
5
U. S. General Hospital
Fine Arts Palace
GOLF LINKS
U. S. MARINE HOSPITAL RESERVE
Mountain
U. S. Marine Hospital
6
Reservoir
Pumping Station
Dam
St.
Ave.

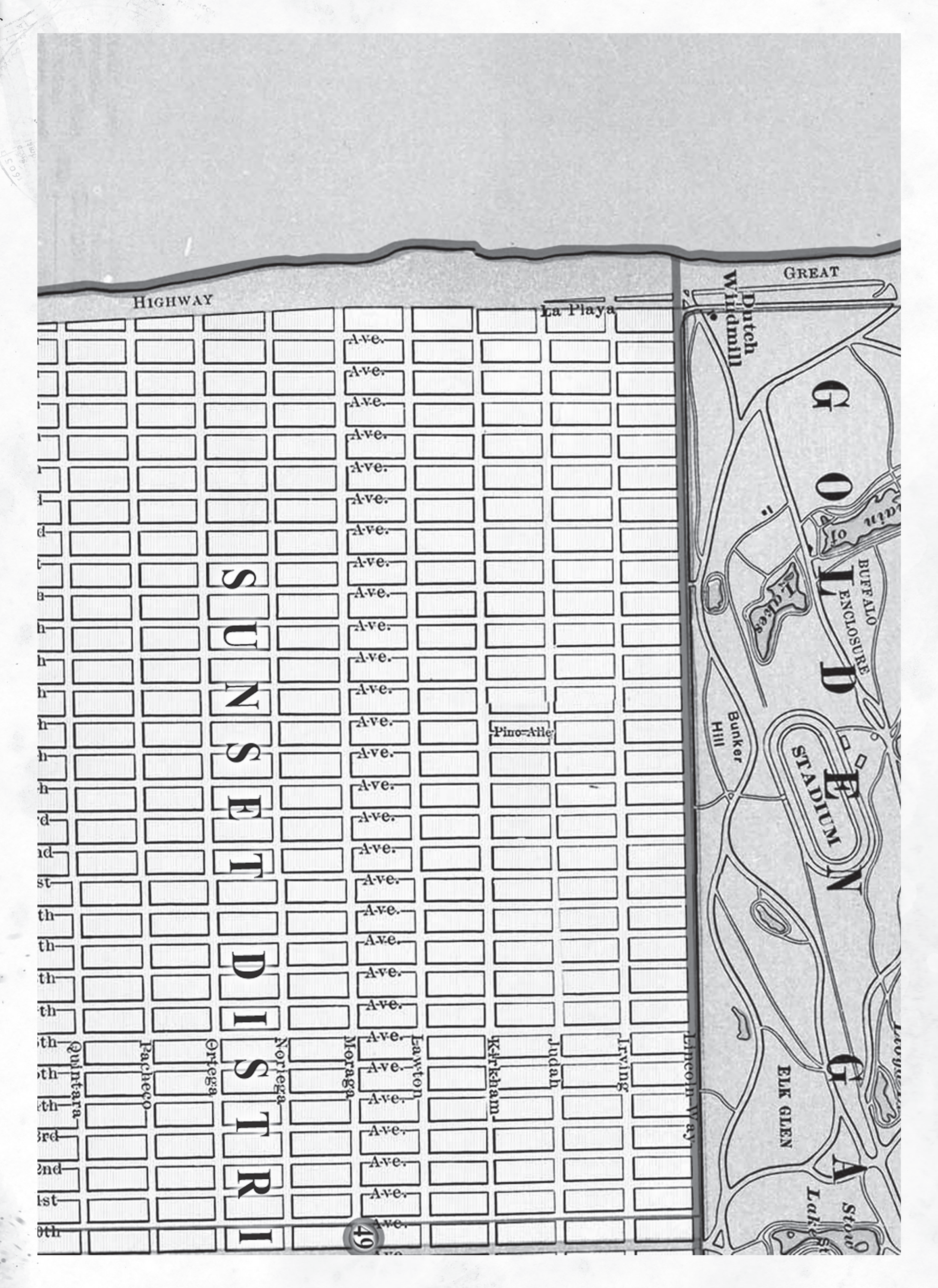

MARINA
PACIFIC HEIGHTS
RUSSIAN HILL
NOB HILL
FISHERMAN'S WARF
FORT MASON MILITARY RESERVATION
U.S. Army Transport Docks
BLACK POINT
N. W. P. FREIGHT & PASS. SLIP
Fishermens Wharf
43
41
39
37
LOBOS SQUARE
ALTA PLAZA
LAFAYETTE SQUARE
Marina Blvd.
Alcantara Road
North Point
Jefferson
Tonquin
Bay
Francisco
Chestnut
Lombard
Greenwich
Filbert
Union
Green
Vallejo
Broadway
Pacific
Washington
Clay
Sacramento
Vandewater St.
Macondray St.
Bernard St.
Pleasant St.
7
8
9
10
19
20
21
22
23
24
25
26

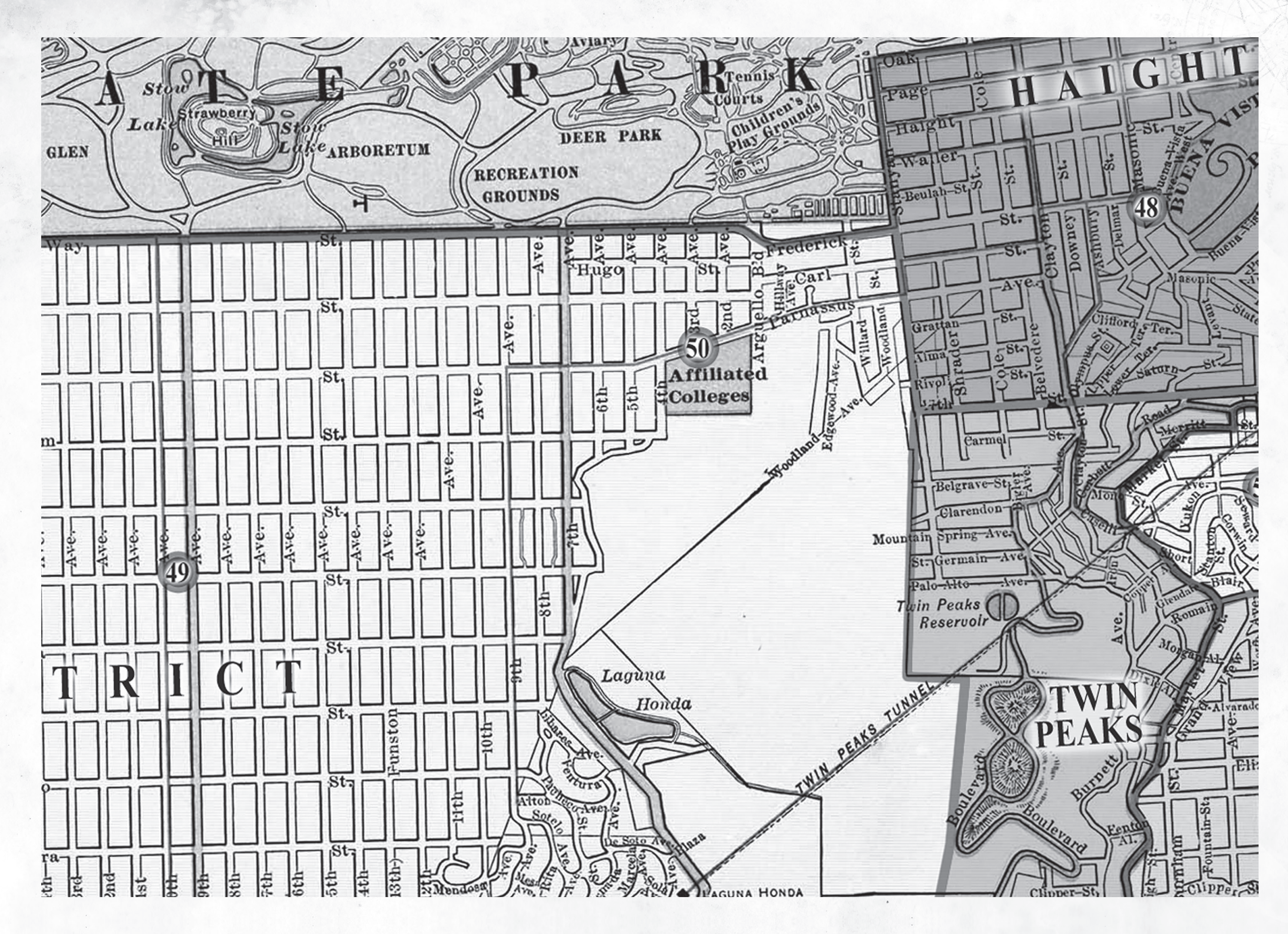

S
A
N
F
R
NORTH
PIONEER
TELEGR.
HILL
CHINA
TOWN
PORTSMOUTH
SQUARE
BEACH
HALL OF JUSTICE
FINANCIAL
DIST.
SOUTHERN PACIFIC
GENERAL OFFICES
Ferry
S. P. CO.
PASS. FERRY SLIPS
Building
UNION
SQUARE
Union Trust Co.
U. S.
Mint
SOUTH
OF MARKET
Post Office
EMBARCADERO
Market
Stockton
Grant
Kearny
Montgomery
Sansome
Battery
Front
Drumm
Commercial
Clark St.
Oregon St.
Merchant
Steuart
Spear
Main
Beale
Fremont
New Montgomery St.
Natoma St.
Tehama St.
Hawthorne St.
Essex St.
Rincon St.
Stevenson
Jessie
Manila St.
Ritch St.
Federal St.
South Park
Powell
Peifler St.
A. T. & S. F.
S. F. BELT
9
10
11
12
24
25
26
27
33
34
35
36
37
40
41
42
43
44
45
46
47
48
3
5
7
9
11
15
17
19
21
23
25
27
29
31
33
35
37
39
14
16
18
20
22
24
26
28
30
32
34
36
38
40
42

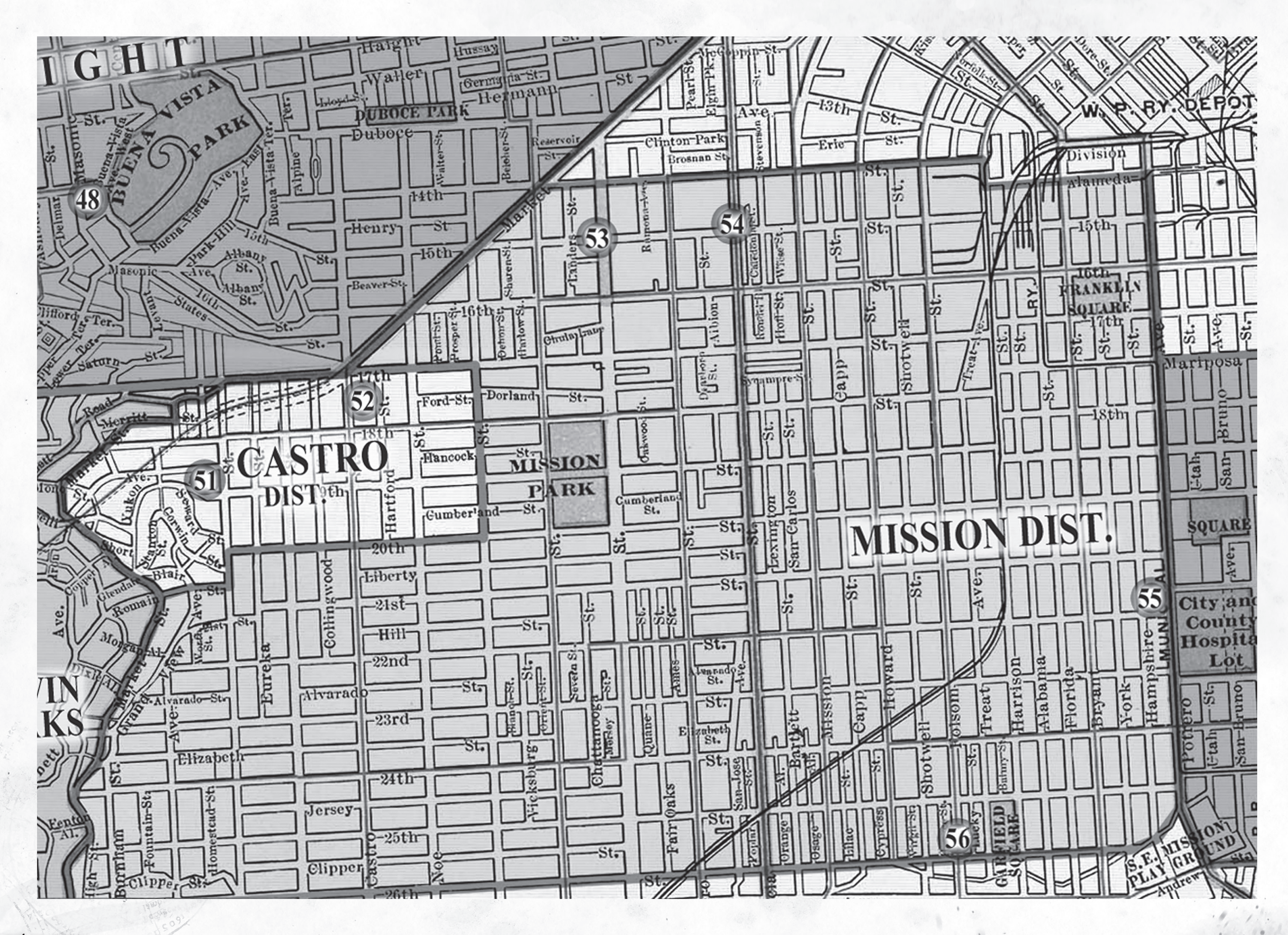

Seal Rocks
Cliff House
Sutro Baths
13
SUTRO HEIGHTS
M. E. Obs. Sta.
LINCOLN PARK
FORT MILEY
U. S. Military Reservation
GOLF LINKS
14
Point Lobos Ave.
Shore View Ave.
Sutro Hts. Ave.
HIGHWAY
La Playa
48th
47th
46th
45th
44th
43rd
42nd
41st
40th
39th
38th
37th
36th
35th
34th
33rd
32nd
31st
30th
29th
28th
27th
26th
25th
24th
23rd
22nd
21st
20th
19th
Ave.
RICHMOND
Lake
California
Clement
Geary
Anza
Balboa
Cabrillo
Fulton
El Camino del Mar
West Clay St.
Lobos
Reservoir
Pumping Station
Dam
Life Saving Sta.
Dutch Windmill
Chain of
BUFFALO ENCLOSURE
Spreckels Lake
Lloyd L.
Stow
G O L D E N G A


LINKS
Reservoir
Pumping Station
Dam
U. S. MARINE HOSPITAL RESERVE
U. S. Marine Hospital
Mountain Lake
Lobos
Creek
MOUNTAIN LAKE PARK
PRESIDIO TERRACE
N D D I S T R I C T
23rd
22nd
21st
20th
19th
18th
17th
16th
15th
14th
(13th)
12th
11th
10th
9th
8th
7th
6th
5th
4th
3rd
2nd
Funston
Ave.
St.
Cornwall
Boulevard
Cherry
Maple
Spruce
Locust
Laurel
Walnut
Presidio
Euclid
Palm
Jordan
Commonwealth
LAUREL HILL CEMETERY
Emerson St.
Geary
Henderson Ave.
Johnston Ave.
Boyce
Cook
Blake
Collins
Wood
St. Roses
ODD FELLOWS CEM.
Edmond St.
Willard St.
Turk
McAllister
Parker
CALVARY CEMETERY
MASONIC CEMETERY
Lyon
Baker
Josephs Ave.
W E S
A D
Grove
Fell
Oak
Page
Cole
Central
H A I G H T
Conservatory
Museum
Music Stand
Aviary
Tennis Courts
Strawberry
A T E P A R K
6
15
16
17
18

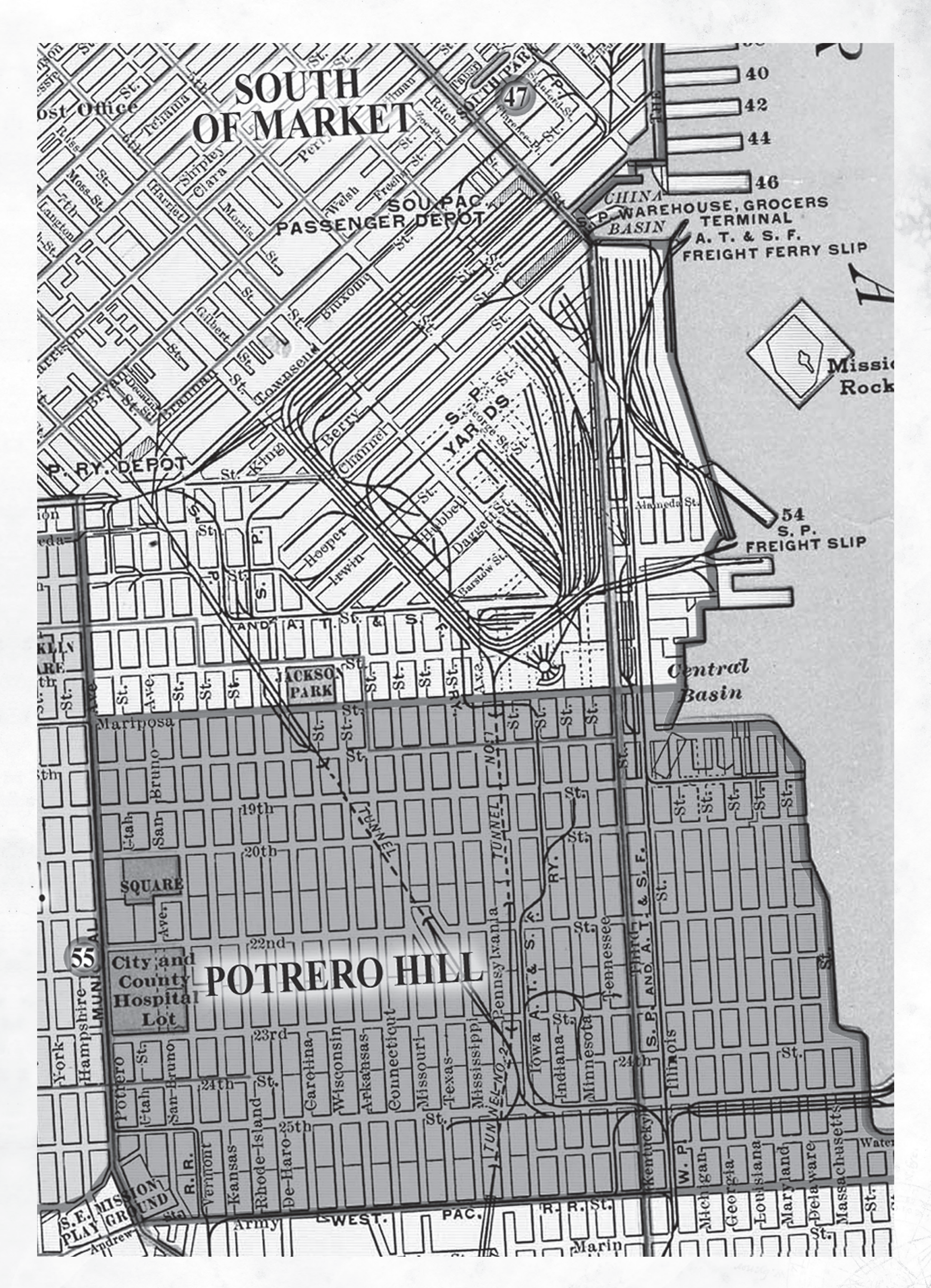

WESTERN ADDITION
DOWNTOWN
incl. Civic Center
ALAMO SQUARE
HAMILTON SQUARE
JEFFERSON SQUARE
LAFAYETTE SQUARE
ALTA PLAZA
Lyon
Baker
St. Josephs Ave.
Broderick
Divisadero
Scott
Pierce
Steiner
Fillmore
Webster
Buchanan
Laguna
Octavia
Gough
Franklin
Van Ness
Polk
Larkin
Hyde
Leavenworth
Jones
Taylor
Powell
Stockton
Grant
Hayes
Grove
Fulton
McAllister
Golden Gate
Turk
Eddy
Ellis
O'Farrell
Geary
Post
Sutter
Bush
Pine
California
Sacramento
Clay
Washington
Jack
Perine Pl.
Wilmot
Endicott Park
Page
Haight
Waller
Oak
Fell
Hickory
Lily
Rose
Linden
Ivy
Birch
Ash
Elm
Redwood
Willow
Olive
Myrtle
Cedar St.
Hemlock St.
Fern
Austin
Larch St.
Pearl St.
Hermann
Market
Mission
Howard
Folsom
Harrison
Bryant
Natoma
Minna
Jessie
Stevenson
Tehama
Clara
Shipley
Gilbert
Commercial
Union Trust Co.
UNION SQUARE
City Hall
Civic Center
Library
Auditorium
Opera House Site
Post Office
U.S. Mint
19
20
21
22
23
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
41
46


GREAT
HIGHWAY
La Playa
Dutch Windmill
G O L D E N G A
BUFFALO ENCLOSURE
Lakes
Bunker Hill
STADIUM
ELK GLEN
Lincoln Way
Irving
Judah
Kirkham
Lawton
Moraga
Noriega
Ortega
Pacheco
Quintara
Pino Alle
Ave.
S U N S E T D I S T R I
49


A T E P A R K
HAIGHT
TRICT
TWIN PEAKS
BUENA VIST
49
50
48
GLEN
Stow Lake
Strawberry Hill
Stow Lake
ARBORETUM
RECREATION GROUNDS
DEER PARK
Aviary
Tennis Courts
Children's Play Grounds
Affiliated Colleges
Laguna Honda
LAGUNA HONDA
TWIN PEAKS TUNNEL
Twin Peaks Reservoir
Funston
Hugo
Arguello B'd
Hillway Ave.
Parnassus
Carl
Frederick
Woodland
Edgewood Ave.
Willard
Stanyan
Beulah St.
Waller
Haight
Page
Oak
Cole
Shrader
Grattan
Alma
Rivoli
Carmel
Belvedere
Clayton
Downey
Ashbury
Masonic
Delmar
Buena Vista Ave. West
Clifford Ter.
Levant
Clarendon
Belgrave St.
Mountain Spring Ave.
St. Germain Ave.
Palo Alto Ave.
Boulevard
Burnett
Market St.
Grand View
Yukon
Stanton
Corwin
Merritt
Clipper St.
Fountain St.



CASTRO DIST.
MISSION DIST.
MISSION PARK
BUENA VISTA PARK
DUBOCE PARK
FRANKLIN SQUARE
GARFIELD SQUARE
S.E. MISSION PLAY GROUND
City and County Hospital Lot
W. P. RY. DEPOT
48
51
52
53
54
55
56
Market
Castro
Noe
Eureka
Collingwood
Hartford
Liberty
Hill
Alvarado
Elizabeth
Jersey
Clipper
Homestead St.
Fountain St.
Burnham
Grand View
Vicksburg
Chattanooga
Fair Oaks
Lexington
San Carlos
Bartlett
Mission
Capp
Howard
Shotwell
Folsom
Treat
Harrison
Alabama
Florida
Bryant
York
Hampshire
Potrero
Utah
San Bruno
Mariposa
Division
Alameda
Buena Vista Ter.
Alpine
Henry
Duboce
Hermann
Waller
Haight
Delmar
Masonic
Levant
Dorland
Landers
Albion
Clinton Park
Erie
Pearl St.
Elgin Pk.
Oakwood St.
Cumberland St.
Hancock
Ford St.
Orange
Osage
Lilac
Cypress
Lucky


SOUTH OF MARKET
47
SOU. PAC. PASSENGER DEPOT
CHINA BASIN
P. WAREHOUSE, GROCERS TERMINAL
A. T. & S. F. FREIGHT FERRY SLIP
40
42
44
46
Mission Rock
S. P. YARDS
P. RY. DEPOT
Townsend
King
Berry
Channel
54
S. P. FREIGHT SLIP
Central Basin
JACKSON PARK
Mariposa
19th
20th
22nd
23rd
24th
25th
SQUARE
55
City and County Hospital Lot
POTRERO HILL
TUNNEL
Pennsylvania
Mississippi
Texas
Missouri
Connecticut
Arkansas
Wisconsin
Carolina
De-Haro
Rhode-Island
Kansas
Vermont
Tennessee
Minnesota
Indiana
Iowa
Illinois
Kentucky
Michigan
Georgia
Louisiana
Maryland
Delaware
Massachusetts
MISSION PLAY GROUND
S.E. PLAY GROUND
Army
WEST. PAC. R. R. St.
Marin

